ISSN 0243-1327

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation



Wargames, Jeux de Rôle, Ludotique...

11 - 10 F   SUISSE 4 FS. BELGIQUE 80 FB. CANADA 2 $C

Editorial

PAS le temps de s'endormir. L'automne démarre tout feu tout flamme ! D'abord avec l'arrivée du nouveau gamette de Squad Leader : G.I. ANVIL OF VICTORY, qui aura droit à trois scénarii rien que pour lui dans le prochain *Casus Belli,* mais également avec les nouvelles générations de jeux de rôle qui, profitant de l'expérience de leurs aînés, se veulent plus clairs et plus attrayants pour le néophyte.

Les jeux sur "micro" eux aussi rivalisent pour vous séduire et vous trouverez dans ce numéro un jeu d'espionnage à programmer sur SINCLAIR ZX 81 (avec extension 16 K) l'ordinateur à la portée de toutes les bourses. Attentif au moindre de vos désirs, *C.B.* vous propose un module de troisième niveau (le plus demandé). Si vous êtes Dungeon Master, dépêchez-vous de le jouer avant que vos aventuriers n'aient eu le temps de le lire !

Et, en guise de dessert à ce numéro, un mini-wargame, prêt à jouer (et à rejouer), premier d'une série que nous vous mijotons et qui touchera tous les domaines où évolue *C.B.*, du grognard à l'astronef, du dragon au char d'assaut !



Sommaire

CASUS BELLI N° 11
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Behar.

Rédaction :
CASUS BELLI
5, rue de la Baume
75008 Paris
Tél. : 563-01-02
Périodicité : bimestrielle
Rédacteur en chef : Didier Guiserix
Maquette et illustrations : D. Guiserix
Fondé par : F. Marcela Froideval

Services commerciaux
Marqueting et développement : Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements : Elizabeth Drouet assistée de Patricia Rosso
Vente au numéro : Gabriel Prigent
Relations extérieures : Michèle Hiling
Publicité : Didier Guiserix, 5, rue de la Baume 75008 PARIS Tél. : 562-71-96

Imprimerie :
DEFI-PARIS
Tél. : 362-87-15

Composition :
CELBÉ-Compo
Tél. : 032-05-25

Dépôt légal n° 391
4e trimestre 1982
Commission paritaire n° 63.264

NOUVELLES DU FRONT

CHAMPIONNATS DE FRANCE DE JEU D'HISTOIRE



1982 a vu les premières éditions de deux nouveaux championnats de jeu d'Histoire : « 1er Empire » et « 2e guerre mondiale ». Comme le vieux championnat Antiquité-Moyen Age, qui en est à sa cinquième édition, ces championnats se déroulent sur toute l'année, dans des parties de gré à gré dont les résultats sont transmis à la Fédération pour enregistrement. (Voir NdF CB, n° 7).

Dans les deux championnats l'événement saute aux yeux : c'est l'arrivée en force des Lyonnais du **KRAC** (Kriegspiel Rhône-Alpes Club). Ils enlèvent les deux premiers titres de champion de France, classent dans les dix premiers, cinq joueurs en « 1er Empire » et six en « 2e guerre mondiale », et montrent un travail en profondeur qui leur permet de classer à 4 et au-dessus pour la saison 1982-83 qui s'ouvre, onze joueurs en « 1er Empire » et neuf en « 2e guerre mondiale ».

Face à cette tornade, les grands clubs parisiens résistent mal : les Grandes Compagnies de l'Est Parisien sauvent la face, le Club de Meudon fait honneur à sa spécialité « 1er Empire », et c'est à peu près tout. Nul doute que dès le début de la saison les deux championnats 82-83 vont être attaqués sur les chapeaux de roues à Paris !

Quant aux grands clubs de province, les deux plus importants, les Centurions du Sud-Ouest (Bordeaux) et le Club Rouennais de jeu d'Histoire (Rouen) sont absents, à l'exception d'un unique joueur rouennais. Pourtant il existe dans ces Clubs des équipes napoléonniennes et 2e guerre mondiale... L'exemple est donné par le KRAC, comme il est donné au Club Midi-Pyrénées (honorablement représenté en « 1er Empire »), à Alter Ego de Grenoble, aux Piquiers de Lotharingie (Nancy), et à tous les autres...

Voici ci-dessous la liste des dix premiers de chacun des deux nouveaux championnats.

« 1er EMPIRE »

	Club	Matches	Moyenne	Grade
1. Mane	KRAC	8	3,0	6
2. Boué	GCE	4	2,4	5
3. Conus	KRAC	5	2,4	5
4. Legrand M.	MP	6	2,0	5
Bourdin	KRAC	6	2,0	5
6. de St-Quentin	GCE	3	1,8	4
Dang D.	Meudon	3	1,8	4
8. Juenet	KRAC	5	1,8	4
9. Tuot	CMO	3	1,5	4
10. Petit	GCE	2	1,2	4
Balle	KRAC	2	1,2	4

KRAC : Kriegspeil Rhône-Alpes Club (Lyon).
GCE : Grandes Compagnies de l'Est parisien (Paris-Est).
MP : Midi-Pyrénées (Toulouse-Ariège).
CMO : Meudon.
Meudon : Conquérants des Marches de l'Ouest (Paris-Sud-Ouest).



« 2e GUERRE MONDIALE »

	Club	Matches	Moyenne	Grade
1. Bagur	KRAC	4	2,1	5
2. Benito	KRAC	11	2,05	5
3. Dalmon	CMO	3	1,8	4
4. Balle	KRAC	5	1,8	4
5. de Ieso	KRAC	8	1,3	4
6. F.X. Dubois	Montm.	2	1,2	4
Dejoux	GCE	2	1,2	4
Roussilhe	GCE	2	1,2	4
Gonod	KRAC	2	1,2	4
10. Ressencourt	GCE	3	1,2	4
Barbe	KRAC	3	1,2	4

Jean-Michel HAUTEFORT.

VOIR JOUER



DES démonstrations des jeux de rôles suivants, *Dungeons and Dragons, Space Opera, Aftermath, Vilains and Vigilantes,* seront organisées au **Magasin Pilote, Jeux Descartes,** 40, rue des Ecoles dans le 5e arrondissement. D'autres jeux sont aussi au programme tels *Civilisation* et *Cosmic Encounter* (avec ses extensions). Ces démonstrations devraient se tenir le jeudi de 16 h à 18 h, mais il est préférable de se renseigner par téléphone au 326.79.83.

Un autre magasin parisien organise des démonstrations de jeux de rôles et de wargames, il s'agit de **Stratéjeux,** Le Passage Montparnasse, 21-23, rue du Départ, 75014 Paris. Téléphone 321-69-52. Les démonstrations ont lieu le mercredi après-midi.

Wargames par correspondance

BELLICA VIRGO sera le premier zine européen de wargames par correspondance. Il sera trilingue (français, anglais, allemand), en couleurs, publication mensuelle ; premier numéro le 15 novembre.

Dans *B.V.* vous pourrez même (sous réserve) pratiquer des jeux épuisés dont des fac-similés (couleur !) pourront être envoyés aux inscrits.

Les vingt premiers inscrits bénéficieront d'un abonnement de deux ans GRATUIT (le cachet de la poste faisant foi, comme il se doit).

Un nombre indéfini de suivants recevront de même *Bellica Virgo* durant un an sans bourse délier.

Dans la foulée, *B.V.* recherche des illustrateurs (de classe...) pour rendre la chose agréable aux yeux. Pour tout cet important programme, une seule adresse : Thierry Birrer, 17, rue des Sorbiers, 41260 La Chaussée-St-Victor.



EN raison des trahisons récentes dont il a été victime, notre regretté collaborateur Frédéric Armand s'est jeté hier, lesté de sa collection de wargames, dans la Seine. Il a auparavant rédigé son testament qui se termine sur les lignes reproduites ci-dessous.
Conformément à ses dernières volontés, nous les publions entièrement.

Errata à C.B. nº 10

Article *"Freedom in the Galaxy"*

Page 3, 2e colonne, 26e ligne :
Le jeu sur lequel travaillait S.P.I. avant son absorption par T.S.R. était un "CONAN" et non un "CANON".

Page 4, 1re colonne, 8e ligne :
Le dessinateur de S.P.I. est Redmon Sinnonsen et non Redman Sernansen.

Page 5, 1re colonne, 23e ligne :
La valeur de combat d'endurance d'un escadron (Squad) est dérivée de la force de l'unité qui l'a détaché, et non tirée sur...

— 1re colonne, 36e ligne :
La mission spécifique qui permet aux personnages de détruire des unités militaires, c'est le sabotage et pas le sabordage.

— 2e colonne, 1re ligne :
Remplacer "il n'a" par "la défaite du détachement (Squad) n'a aucune influence sur le reste de l'unité".

Page 6, 2e colonne, 12e ligne :
Tentative de subversion (Subvert Troops) et pas Subvert Troap.

Page 7, 1re colonne, 17e ligne :
Remplacer : A ce propos, il convient de signaler que lorsque les termes "In Rebellion" sont utilisés, ELLES se réfèrent à...
Par : A ce propos, il convient de signaler que lorsque les termes "In Rebellion" sont utilisés, ILS se réfèrent à...

— 1re colonne, 33e ligne et 2e colonne, 1re ligne :
Remplacer : Dans une partie que j'ai récemment disputée, mon adversaire, qui tenait les rebelles, a perdu, PUISQU'IL N'A JAMAIS PU RÉUSSIR...
Par : Dans une partie que j'ai récemment disputée, mon adversaire, qui tenait les rebelles, a perdu N'AYANT JAMAIS PU RÉUSSIR...

(Il y en a qui chipotent ! N.D.L.R.)

Page 9, 1re colonne, 24e ligne :
Le vaisseau spatial s'appelle LE Résolution et non LA Résolution.

Nouvelles du front

Page 39, 3e colonne, 3e ligne :
Le jeu s'appelle "Four Battle OF The West Wall" ; il n'existe pas de jeux s'intitulant "Four Battle OU The West Wall".

— 3e colonne, 23e ligne :
Marita Merkur et Bar Lev (et non Marita Merkim et Bar Leve) sont bien des jeux de G.D.W. mais n'ont jamais appartenu à la série 120, pas plus que Borodino, Pearl Harbor, Crusader, et Fall of France.



Dans cette rubrique, inaugurée la fois dernière, Luc Sérard répond aux points de règles qui ne vous semblent pas clairs. Pour cela, il vous suffit d'écrire au journal, qui transmettra.

Voici les réponses à deux questions posées par Gilles Sion, 59800 Lille :

Question sur la règle 23.3 :

Peut-on placer une charge de démolition à un endroit où il n'y a pas d'ennemi (en toute sécurité, donc) et la faire sauter lors de la phase de tir avancé (ou de tir défensif) de n'importe quel tour ultérieur (si une unité ennemie devait passer à proximité) ? Seraient donc nécessaires un cordon de mise à feu et une LOS dégagée sur l'hexagone piégé...

Réponse :

Les règles 23 décrivent une charge explosive à retardement, c'est-à-dire qui explose à un moment programmé à l'avance, qu'il y ait un ennemi à proximité ou pas.

Votre question, elle, concerne une charge explosive déclenchée à distance par un détonateur. Les règles correspondantes sont dans *Crescendo of Doom* (voir 133.7). Elles concernent plus particulièrement la démolition des ponts, mais elles peuvent s'appliquer à n'importe quel type de sabotage.

Question sur la règle 61.1 :

L'infanterie doit-elle payer 4 points de mouvement pour entrer dans un hexagone de bâtiment enneigé ? Cela me semble peu réaliste : la pénalité de mouvement qu'entraîne un bâtiment ne pouvant être affectée par la neige.

Réponse :

Il est exact que les règles de neige 61 sont un peu sommaires. C'est pour ça qu'elles sont sensiblement plus détaillées dans *Crescendo of Doom* (voir 111.8). Il est justement précisé dans ces règles que la neige ne double pas le mouvement à l'intérieur des bâtiments (111.86).

LE FRONT DE L'INTÉRIEUR

EN région parisienne, le club *"Le Fer de Lance"*, tél. 668.04.18 de 17 h à 21 h, 240.28.90, 560.20.44 reprend ses activités à partir du 1er novembre 1982. Les membres du club recevront comme d'habitude le programme de ce qui sera organisé durant le mois de novembre et décembre. Cependant, vous pouvez déjà noter tous sur vos tablettes qu'une démonstration de wargames (jeu utilisé - Chancelorsville, Blue and Grey Quad nº 1, Fabricant S.P.I.) sera organisé par le club le jeudi 9 décembre de 19 h à 23 h, au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt, 22, rue de la Belle-feuille, 92100 Boulogne-Billancourt.

Un autre club tout aussi actif, sinon plus que le "Club le Fer de Lance" : le *"Boutte-Selle"*, 1 bis, rue de la République, 78100 Saint-Germain-en-Laye, décide d'élargir la gamme de ses activités et envisage de se lancer dans le Boardgame, les jeux de rôles, et le combat naval à voile avec figurines. Jusqu'à présent, il se réunit toutes les trois semaines, le samedi de 9 h à 18 h à la Maison des Associations (à la même adresse ci-dessus). On y pratique pour le moment le jeu de guerre sur hexagones avec figurines plates 20 mm ; les périodes concernées étant l'Ancien Régime, la Guerre de 30 Ans, le Premier Empire, la Guerre de Sécession et celle de 1870. Pour tout renseignement, contacter le vice-président du club au 784.35.16.

LE MANS

Un appel désespéré nous est venu d'un fana de wargames, d'un détraqué des donjons, selon ses propres termes. Il s'agit de celui lancé par M. Guy Ernoul, 15, rue de l'Arche, 72000 Le Mans. Tél. (43) 84.70.83 (après 20 heures) qui cherche des partenaires dans le but de fonder un club. Aussi, si vous êtes vous-même amateur de wargames ou de jeux de rôles, un bon mouvement, contactez-le.

A METZ, la chance vous sourit ! Le club *"Graoully Ludique"* ouvre ses portes au 87, rue du 20e-Corps-Américain, 57000. Ce club vous propose des parties de Wargames, Donjons et Dragons (Dragon Quest, Chevalry and Sorcery...), et Diplomacy. Rendez-vous sur place chaque samedi de 14 heures à 22 heures et chaque dimanche de 15 heures à 22 heures pour participer à d'ardentes parties.

GENEVOIS, A L'ÉCOUTE !

Thierry PILLET nous fait part de la naissance d'un premier club qui va ravir tous les wargamers de Genève. Celui-ci est, dans un premier temps, axé sur *Squad Leader* et ses dérivés (C.O.I. et C.O.D.). Afin d'en savoir plus, renseignez-vous auprès du magasin : "Au Vieux Paris", H. ZWICKY, 1, rue de la Servette, 1201 Genève CH.

Attention: CASUS BELLI nº12 paraitra le 20 Décembre



TOUS les fabricants de jeux de simulation semblent s'être donnés le mot, et lancent tous une grande offensive d'automne sur le marché.

Si une première vague de jeux se trouve déjà sur les rayonnages de votre détaillant habituel, les autres ne seront disponibles qu'à partir du mois de novembre ou de décembre, cas des jeux qui sont parus durant l'été aux Etats-unis, ou plus tard, cas des jeux qui sortent en ce moment aux U.S.A. ou dans le Royaume-Uni. A tout seigneur, tout honneur, commençons par T.S.R.

T.S.R.
(Tactical Studies Rules)

La firme de Lake Geneva augmente sa gamme de modules avec le B4 (son titre : *The Lost City*) pour Basic Dungeons & Dragons et l'Expert Set (mais pour personnages de haut niveau tout de même), et le S4 destiné lui à être utilisé avec Advanced Dungeons & Dragons. Elle vient aussi au secours des pauvres aventuriers qui débutent dans l'univers fabuleux de Basic Dungeons & Dragons, en mettant à leur disposition une nouvelle série, celle des *"Endless Quest Books"* qui va leur permettre de faire leur premier pas dans de sombres corridors, sans maître du Dungeon.

Trois aventures sont déjà parues dans la série : *"Return to Brookmere"*, *"Mountains of Mirrors"* et *"Pillars of Pentergarn"*.

Cette intense activité du côté Dungeons & Dragons, n'a en rien entravé la sortie de nouveaux jeux de rôles ou le développement de la série de mini-jeux édité par T.S.R. : **Adventure Gaming.**

T.S.R. vient en effet de publier un nouveau jeu de rôles **"Gangbuster"** dont l'action se situe dans les années 20. Signes particuliers : la boîte comprend des pions, deux cartes en couleur et un scénario prêt à jouer. Les personnages changent agréablement des autres jeux de rôles puisque vous pouvez être journaliste, policier, détective, gangster, etc.

D'autres jeux de rôles publiés précédemment par la même marque voguent en ce moment vers le sol français ; nous en avons parlé lors de précédents numéros de *Casus Belli* ; mais nous n'avions pas dit de quoi il s'agissait. Voici plus de détails : en ce qui concerne *"Star Frontier"*, la boîte contient le livret de règles habituel, 2 cartes en couleur, des dés de pourcentage ainsi qu'un scénario prêt à jouer.

Pour les infâmes humanoïdes qui n'ont pas daigné poser les yeux sur les Nouvelles du Front du dernier *Casus Belli*, précisons que *"Star Frontier"* est un jeu de rôles se déroulant dans l'espace (un peu comme *Space Opera*, ou comme *Traveller*, mais en beaucoup plus simple).

Au sujet de l'autre soit-disant nouveau "jeu de rôles" (*Dawn Patrol*), il nous semble qu'il s'agit plus d'une réédition du vieux *"Fight in the Sky"*, aussi ne nous en voulez pas si nous ne nous étendons pas sur le sujet, et reportez-vous à J & S nº 12, pour une analyse de ce jeu de combats aériens durant la première Guerre Mondiale.

Nouveaux, les jeux de la série *"Adventure Gaming"*, le sont eux sans conteste ; déjà disponible en Angleterre, bientôt en France, mentionnons *"Iceberg"* (au thème intéressant, puisqu'il s'agit pour l'un des joueurs de faire naviguer ses pétroliers jusqu'à un terminal situé près de la banquise, et pour l'autre de les couler avec des icebergs), *"Vikings Gods"* (avec comme thème le Gotterdammerung) et *"Attack Force"* que nous avions déjà cité dans le nº 9 de *C.B.* ; à tout ça, ajoutons : *"Remember the Alamo"* qui possède le même sujet et le même décor que le film de et avec John Wayne.

Pour en finir une fois pour toutes (mais seulement pour ces Nouvelles du Front), notre boule de cristal nous annonce la proche apparition en France (très probablement courant mars ou même avant), de modules en provenance de Lake Geneva, pour les jeux *"Gamma World"*, *"Boot Hill"* et *"Gangbusters"*, et d'une traduction *officielle* du Basic Set.

G.D.W.
(Games Designer's Workshop)

Pour ne pas être en reste, la firme de l'Illinois publie *"The Traveller Book"*, premier volume d'une œuvre comprenant *"The Traveller Adventure"*, *"The Traveller Alien"*, *"The Traveller Encyclopedia"*.

"The Traveller Book" contient entre ses pages tout ce qu'il faut, à l'exception des dés, pour commencer une partie de *"Traveller"* (jeu de rôles se déroulant dans l'espace et dans un lointain futur).

Ce volumineux bouquin est d'ores et déjà disponible en Angleterre, pas encore en France à l'heure où nous mettons sous presse.

Que les mordus de *"Traveller"* se rassurent, il devrait l'être très prochainement, ainsi que *"The Best of the Journal of The Traveller Aids Society, Vol. II"*, du moins si vous les demandez spécialement à votre détaillant habituel. Ce condensé des meilleurs articles du *"Journal of The Traveller Aids Society"* est l'aide indispensable à tous les "mordus de *Traveller*" (peu nombreux en France, *Traveller* est un jeu difficile et les joueurs français sont paresseux). Il contient en effet tout ce qu'un maître du jeu ou un joueur de *"Traveller"* peut rêver, c'est-à-dire des éclaircissements, des règles, des variantes, de nouveaux scénarios, etc.

Malgré les rugissements des moteurs nucléaires des vaisseaux de *Traveller*, les wargamers ne sont pas oubliés par G.D.W. qui édite aussi un jeu plus classique : *"Attack in the Ardennes"* (une forêt dont le nom revient souvent dans les jeux de simulation), et réédite l'une de ces simulations "maison" que furent celles éditées en 1975 (période fastueuse chez G.D.W. vous diront les connaisseurs) *"1815 - The Waterloo Campaign"*. (Encore la morne plaine, oui, et nous en reparlerons).

F.G.U.
(Fantaisy Games Unlimited)

Après le médiéval puis l'après bombe, la nouvelle époque à la mode, dans le jeu de rôles, semble bien être l'entre deux guerres (la mode rétro frappe encore le jeu de société). Ceci nous vaut chez F.G.U., le prometteur *"Daredevils"*, ou comment jouer les Harrison Ford dans les "Aventuriers de l'Arche perdue".



Difficile de croire que vous ne trouverez pas classe de personnage à la mesure de vos fantasmes, entre les politiciens, les étudiants, les playboys, les courtiers d'assurance, les gangsters, redresseurs de torts professionnels, les malfrats de tout poil, le tout dans la meilleure ambiance des films noirs de l'avant guerre. Pas une ruelle sombre, pas un crocodile, pas une secte de tueurs malais qui manque à l'ouvrage, pourtant fort simple et accessible, par sa clarté, à ceux qui font leurs premiers pas dans le jeu de rôles. Détail important : la boîte contient l'écran du maître de jeu.

Du même fabricant, *"Vilains & Vigilantes"*. Egalement un jeu de rôles, où (vous l'auriez deviné ?) vous pouvez jouer ouvertement au super-héros que vous êtes en fait sous votre habile couverture de journaliste au "Daily Planète Soir".

Si, comme on dit, un bon rire vaut un bon steak, là c'est le pavé sauce moutarde !

Que tout ceci ne dissimule pas la parution, pour combler vos Trous Noirs, d'un nouveau scénario de Space Opera, titre : *Inducer III*.

T.F.G. (Task Force Games)

Quittons un moment l'univers du Role Playing, mais restons dans la science-fiction pour passer rapidement sur le deuxième kit de développement du jeu *Star Fleet Battles*, mais attardons-nous sur quatre nouveaux mini-jeux, qui procèdent plutôt d'un univers Fantaisy/Fantastique : *"Warriors of Batak"*, *"Boarding Party"*, *"Escape from Altassar"* et *"City States of Arkylsell"*.

Tous ces jeux ont été publiés par T.F.G., soit durant l'été soit durant l'automne, et sont à présent disponibles en France.

YAQUINTO

Après cette excursion dans les espaces infinis ou les lugubres corridors du Dungeon Local, redescendons sur notre bonne vieille terre telle qu'elle est aujourd'hui (avec ses massacres au Liban, ses persécutions en Pologne, ses pendaisons et explosions diverses en Iran, pour plus de détails reportez-vous à votre quotidien habituel). Les nouveaux jeux que Yaquinto sort cet automne, se déroulent soit sur le plancher des vaches, soit dans les limites du firmament. Tel est le cas de *"Bombers"* qui a pour point de départ l'offensive de bombardements menée par les Anglo-Américains contre l'Allemagne nazie (offensive dont le but avoué était de faire baisser la production industrielle allemande, mais qui n'eut pour effets que de tuer quelques milliers de civils supplémentaires, et pas tous nazis).

Pour mémoire citons aussi deux nouveaux jeux qui s'ajoutent aux déjà nombreux *"Albums Games"* : *"French Foreign Legion"* et *"United Nations"*. Pour les joueurs qui ne connaitraient pas encore les "Albums Games", cette série comprend les différents jeux d'intérêts inégaux, dont le mérite réside dans la présentation sous forme d'albums qui se rangent facilement dans une bibliothèque.



Plus important, deux nouvelles aventures pour le jeu de rôles *"Man Myth & Magic"* (si vous ne le connaissiez pas, maintenant c'est fait), sont aussi publiées par la firme de Dallas, il s'agit de *"Kingdom of the Sidh"*, et de *"Newgrandge Reactived"*.

Toutes les nouvelles productions Yaquinto seront disponibles en Angleterre pour les fêtes de Noël, un peu plus tard en France.

F.A.S.A.

Nous parlions tout à l'heure de *Traveller*, à ce propos de nombreuses lettres nous ont été expédiées, nous demandant où trouver des scénarios pour *Traveller*. Plusieurs possibilités s'offrent à vous, acheter ceux publiés par G.D.W. (ex. : *Mission on Mithril*, *Azhanti High Lighting*), ou vous procurer ceux fabriqués par la marque F.A.S.A. Pour ce faire, vous pouvez soit les commander directement à F.A.S.A., P.O. Box 6930 Chicago, Illinois - Etats-Unis ; demander à votre détaillant de le faire lui-même, ou joindre Games Workshop qui se fera un plaisir de vous envoyer son catalogue où figurent en bonne place les productions F.A.S.A. Il est à signaler que *L'Œuf Cube* possède en magasin quelques modules de F.A.S.A. ; seul inconvénient, ils sont un peu chers.

Cette marque élargit elle aussi ses activités, en se lançant dans le jeu de rôles avec *"Behind the Ennemy Lines"*, qui est plus une synthèse entre wargame tactique et jeu de rôles.

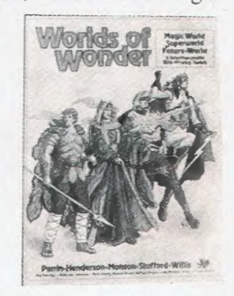
Des scénarios devraient suivre, le premier existe déjà : *"The Guns of Navarone"*, tiré du film du même nom.

CHAOSIUM

A propos des scénarios, les voleurs, assassins, pirates et autres brigands vont être comblés. *"Traitor"* et *"The Spirit Starres"* leur permettront de piller, d'étriper, de trahir, d'assassiner, etc., tout à leur aise. Si je vous dis en plus que tous ces modules sont compatibles avec le maintenant célèbre *"Thieves World"* (Voir *C.B.* n° 10), ne vous étonnez pas si vous n'en trouvez plus chez votre revendeur habituel lorsque vous vous y précipiterez.

Chez Chaosium aussi, le jeu de rôles peut se jouer en solitaire. Un livret, *"Soloquest"* utilisable avec le jeu *"Runequest"* vient d'être édité par la marque produisant *"Call of Chtulu"* et *"Reich"* ; *"Soloquest"* comprend quatre aventures toutes jouables en solitaire, et sera bientôt suivi d'un *"Soloquest II"*.

Les amateurs de jeux de rôles en groupe, ne sont pas pour autant oubliés : *"Questworld"* et le tout nouveau *"Borderlands"* offriront à leurs personnages ainsi qu'à leur "Runemaster" des heures d'aventures, de frissons, de gloire...



Chaosium publie aussi un intéressant *"World of Wonder"* qui comprend trois univers. La structure des règles (1 livret de base de 20 pages à peine, ouvrant sur trois livrets décrivant chacun l'un des trois univers proposés) en fait un très bon jeu d'initiation, d'un prix fort abordable (environ 140 francs à L'Œuf Cube).

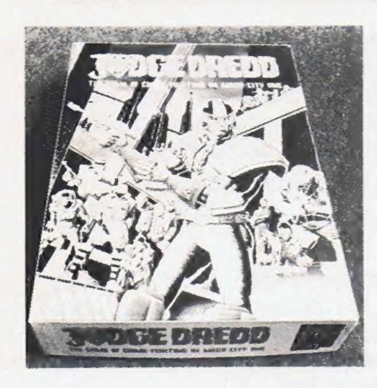
Ce jeu étant paru depuis assez longtemps (nous n'avions pas eu le loisir de l'examiner), vous pouvez donc être assuré de le trouver chez votre détaillant habituel, même s'il ne lit pas *C.B.* (en quoi il a tort).

GAMES WORKSHOP

La firme d'Hanway Street n'est pas seulement l'un des plus importants grossistes ou l'un des plus importants détaillants du Royaume-Uni en matière d'*Adventure Gaming* (terme sous lequel l'on désigne wargames, jeux diplomatiques, jeux de rôles dans les pays anglo-saxons), elle fabrique aussi des jeux et différentes aides aux jeux (plan de dungeon, etc.).

Parmi ses productions les plus récentes en matière de "Playing Aids", pour jeux de rôles, citons les *"Dungeons Mapping Sheets"* qui, nous l'espérons, ne tarderont pas à remplacer feuille de listing d'ordinateur, papier quadrillé, etc.

Enfin marquons d'une pierre noire, la réimpression de *"Cult of Prax"*, par Games Workshop, ce livre étant à *"Rune Quest"* ce qu'est *"Deities & Demi Gods"* à Advanced Dungeons & Dragons.



MEGA CITY ONE est la plus formidable des Megalopolis du 21e siècle. La loi est protégée et la justice rendue dans ses rues par les "JUDGE". Le plus célèbre, le plus puissant, c'est *Judge Dredd*. Si ***Judge Dredd*** est le titre d'une bande dessinée qui fait fureur en Angleterre et qui va bientôt être publiée dans les pages du magazine *Métal Hurlant*, c'est aussi un tout nouveau jeu que sort *Games Workshop*.

Actuellement indisponible en France (du moins chez les détaillants) nous attendons de voir si sa parution sur le continent déchaînera les émeutes qui ont suivi l'arrivée d'un certain wargame édité par Avalon Hill.

AVALON HILL

Le jeu qui a failli provoquer le saccage de magasins parisiens, celui qu'une horde de "wargamers français" attendaient la langue pendante, les yeux hagards, celui qui provoquait des tremblements nerveux chez les maniaques du Système Squad Leader : *G.I.'S ANVIL OF VICTORY*, troisième gammette de Squad Leader, est sorti aux Etats-Unis puis arrivé en France.

Quatorze scénarios supplémentaires, 1.040 pions imprimés recto-verso, 528 pièces représentant des véhicules de combat américains, des pièces d'artillerie allemandes, des pièces d'artillerie américaines, un livret de règles de 36 pages, 8 cartes géomorphiques, et après on s'étonne que des arrivages de 50 jeux disparaissent en moins d'une matinée.

Même à plus de 300 F, les défoncés du jeu de guerre tactique sont prêts à tout pour assouvir leur vice.

Pour les personnes plus raisonnables qui ont su réfréner leur passion, ce jeu est disponible à la boutique Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles, à L'Œuf Cube, et dans les magasins spécialisés. Vu l'importance de la boîte de *G.I.'s Anvil of Victory*, nous pensons que vos finances seront suffisamment asséchées pour attendre plus calmement la prochaine gammette de Squad Leader. Nous espérons aussi que vous n'êtes pas tombé dans le piège sournois que sont les rééditions de *Little Round Top* et de *Robin Hood*, par A.H., ces jeux n'étant que des versions sous boîtes (donc plus chères) de vieux titres de la marque O.S.G.

GAMELORD

S'il est des marques américaines qui produisent des kits de développement pour les jeux qu'elles éditent elles-mêmes, il en est d'autres qui ne fabriquent que des scénarios : c'est presque le cas de Gamelord, qui taille des aventures sur mesure pour certains personnages comme pour les voleurs, avec la série *"Thieves Guild"*, dont vient de sortir la sixième partie.

I.C.E. IRON CROWN ENTERPRISE

Restons dans les aides aux jeux, si vous en avez marre du système de combat pour les personnages, de celui utilisé pour les monstres, la magie, du système de tirage des personnages, de votre jeu de rôles Fantaisy/Fantastique habituel. Commandez à l'adresse suivante : Iron Crown Enterprise / P.O. Box 1605 Charlottesville - U.S.A., *The Role Master Series*, qui comprend :

SPELL LAW : un nouveau système de règles pour améliorer l'aspect magique de n'importe quel jeu de rôles Fantaisy/Fantastique, 2.000 nouveaux sorts, des règles pour l'utilisation de l'alchimie, des listes d'objets magiques, différentes sortes de tables pour les sorts de combat, etc.

ARMS LAW : un nouveau système de combat pour les personnages. Des règles sont prévues pour les blessures mortelles, les feintes, les parades. Trente tables combinant toutes les caractéristiques d'une arme donnée sont fournies, de façon à ce qu'en un seul jet de dé, vous sachiez si vous touchez et quel dommage vous infligez.

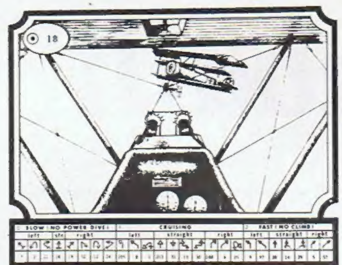
CLAW LAW : un nouveau système de règles pour le combat à mains nues, ou pour les attaques des monstres ou des animaux. Les tables de combat fournies intègrent la taille, l'instinct, les méthodes de combat d'une large variété d'animaux ou de monstres ainsi que celles d'experts en arts martiaux.

A noter aussi, *"Iron Wind"*, toute une campagne comprenant 5 Dungeons, 3 plans de ville, ainsi qu'une carte quadrichrome, et *"Come to Middle Earth"*, un jeu de rôles inspiré directement de l'œuvre de Tolkien.

A notre connaissance, seuls *"Arms Law"*, *"Characters Law"*, *"Claw Law"* sont actuellement distribués en France (devinez où). En ce qui concerne *"Iron Wind"* et *"Come to Middle Earth"*, tentez votre chance à L'Œuf Cube, l'on ne sait jamais !

NOVA GAMES DESIGN

Si vous ne trouvez pas les nouveautés Ice, vous trouverez certainement celles de l'inventeur d'*"Aces of Aces"* ; il récidive, et exploite à fond son idée, avec *"Bounty Hunter"*, et *"Shootout at the Saloon"*.



L'action ne se passe plus dans le ciel comme avec *"Aces of Aces"* mais dans une ville du Far West, et les protagonistes rèlgent leurs comptes avec de bons vieux six coups, ce qui est tout de même plus pratique que d'utiliser un Fokker Dreidecker ou un Spotwith Camel.

METAGAMING

Il améliore son haut de gamme en ce qui concerne les scénarios à utiliser avec son jeu de rôles *"The Fantaisy Trip"*. La firme d'Austin vient de publier *"The Warrior - Lords of Darock"*, *"The Forest Lords of Dihah"*, scénarios qui font tous deux partie d'une campagne *"The Land Beyond the Mountain"*.

STEVE' JACKSON GAMES

C'est lui qui publie sous boîte le jeu *Ogre*. Cette firme ne se contente pas de piquer les droits que possèdent ses consœurs sur d'autres jeux, elle en fabrique elle aussi. Témoin dans le sillage de *"Mad Max I et II"*, le jeu *"Car Wars"* dont un kit de développement vient de sortir chez Games Workshop. Réjouissez-vous, automobilistes frustrés par les bouchons, apprentis automobilistes tyrannisés par votre moniteur d'auto-école, vous allez enfin pouvoir monter deux mitrailleuses lourdes sous le capot, deux lance-grenades dans le coffre arrière, revêtir votre armure étincelante et partir semer la mort, le malheur, la souffrance, la destruction, l'horreur sur les routes. Tout ça grâce à *"Sunday Driver"* le nouveau jeu de rôles inspiré de *"Car Wars"*.

EON PRODUCTS

Pour en revenir à un âge où la réflexion n'était point troublée par les pétarades des voitures étrangères qui envahissent le marché français de l'automobile, ou plutôt à un futur où les Talbot, Peugeot et autres Renault seront équipées de moteurs fonctionnant au jus de groseilles fermentées, explorez donc le futur, barbare et sauvage, de "Boderlands" (à ne pas confondre avec le module de Runequest de Chaosium). C'est un jeu diplomatique qui se pratique à deux aussi bien qu'à quatre. Les joueurs doivent conquérir un maximum de territoires et construire une civilisation. Signe particulier : les endroits où vous pouvez trouver certaines ressources et matières premières changent au début de chaque partie. Des expansions du jeu sont prévues, la première étant déjà parue aux U.S.A. Elle ajoute douze nouveaux territoires, des pions pour un cinquième joueur, d'autres ressources, etc.

Pour finir sur une note optimiste et pour vous empêcher de commettre l'erreur de votre vie, jetons un coup d'œil sur deux jeux récents qui ont pour thème la récente guerre des Falklands

L'un produit par la marque *My Fair Games (War in the Falklands)* est d'une médiocrité consternante, le fait que vous pouvez avec ce jeu simuler l'anéantissement de l'escadre du Van Spee en 1914 tout comme les combats navals et terrestres qui précèdent la reconquête de Port Stanley, n'est pas une circonstante atténuante. Vous allez pouvoir ainsi assister à la mise à mort dudit jeu dans un prochain numéro de *C.B.* Le second, *"Falklands or Malvinas / The Falklands Crisis"* nous semble (sur photo) bien meilleur. Il est publié par une toute jeune marque *Sightfoot Games*, Edward M. Lightfoot and Ass. Inc. 711 HSt Suite 501, Anchorage, AK 99501. Nous attendons cependant de l'avoir en main pour porter un jugement définitif.

HÉRITAGE

Malheur, ce n'est pas parce que cette marque s'était, jusqu'à présent, spécialisée dans la figurine qu'il fallait l'oublier. En effet, elle aussi, veut faire dans le jeu de rôles et elle vient de lancer *"Swordbearer"* qui possède un thème Fantaisy/Fantastique. *Héritage* étend aussi la gamme des jeux disponibles dans la série *Dwarfstar*, avec :

Goblin : un jeu décrivant l'invasion d'une vallée paisible par des hordes de vilains gobelins.

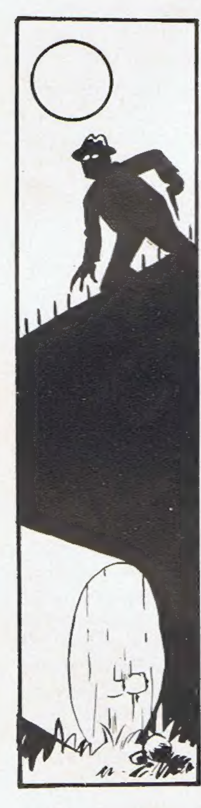
Dragon Rage : le siège d'une ville fortifiée par un groupe de créatures mythiques.

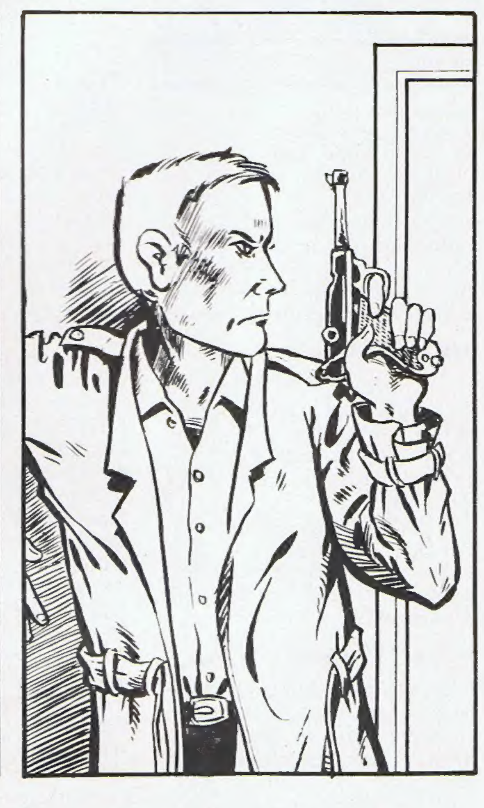
Grav Armor : des combats sans merci entre blindés futuristes.

Star Smuggler : un jeu destiné à être joué en solitaire, fonctionnant selon le système des instructions programmées et qui vous met aux prises avec la Douane Galactique.

Pour les utilisateurs de ZX 81 Sinclair avec extension 16 K

Opération "Sescuballi"





DANS la nuit sans lune, seuls quelques éclairages blafards font émerger de l'obscurité l'austère bâtisse. Juché sur l'un des murs d'enceinte, vous vous apprêtez à hisser votre sac d'équipement, quand soudain, un aboiement ponctue les ténèbres. "Cette maudite patrouille est en avance !" pensez-vous, et vous n'avez que le temps de vous glisser à terre dans l'enceinte interdite, abandonnant votre coûteux et sophistiqué matériel d'espionnage...

Désormais, vos seuls instruments seront vos mains et votre cerveau. Rien n'est perdu ! La patrouille passée, vous vous dirigez vers la porte dont un "contact" vous a révélé le système d'ouverture. Un coup d'œil à votre montre ; aurez-vous le temps de récupérer ces fichus microfilms ?

AVANT toute chose, ce jeu est conçu pour être accepté par un 2 × 81, avec extension 16 K ; donc, si vous possédez un autre ordinateur individuel, et que vous connaissez la programmation, vous ne devriez pas avoir de problèmes de convertions.

La réalisation se déroule en quatre étapes :

1. — Entrez le programme 1 en respectant les numéros de lignes.

2. — Démarrez ce programme par ‹RUN›, il vous demandera combien il y a de codes/conditions, vous répondez ‹80›, puis à chaque numéro qui s'inscrira, vous entrez les 9 caractères (voir tableau A) ; pour les codes/vocabulaire, vous répondrez ‹60›, vous entrez les 6 caractères de chaque numéro du tableau B. Pour les codes/salles, vous entrez ‹81›, puis les 6 caractères de chaque salle (voir tableau C).

A la fin, vous pourrez préparer une cassette pour enregistrer ce programme, il pourrait servir pour un prochain jeu préparé par nos soins.

3. — A la fin de la sauvegarde, le programme se liste tout seul ; vous entrerez alors le programme 2 **par-dessus** le premier. Tous vos codes, entrés par le programme 1, seront présents sur le programme 2 de jeu...

... *A la condition de ne jamais faire ‹RUN›*...

4. — Quand tout le programme est entré (OUF !...), NON, ne jouez pas encore... FAITES ‹GOTO 8900› il se sauvegardera tout seul (vous remarquerez plus tard, qu'à la ligne 8970, le I de *"Sescuballi"* a changé, normal, cela permettra quand plus tard vous ferez LOAD "SESCUBALLI" de démarrer le jeu directement... Si vous voulez faire un double (pour votre copain) et si vous n'avez touché à aucune porte, vous répondrez "OUT" à "Que faites-vous".

Début de partie :

L'écran vous demande "Que faites-vous".
Vous répondez : "OUVRE".

L'écran : "Quoi donc ?"
Vous : "PORTE".

L'écran : "Quelle direction ?"
Attention, n'hésitez pas... l'horloge tourne, et à 22 h 10 les gardiens du bureau des services secrets vous tomberont dessus... Et alors tant pis pour les microfilms. Vous aviez pourtant le code secret du coffre en tête...
Vous décidez : "NORD".

Il vous répond : "D'ACCORD".

Tiens, un courant d'air a éteint votre bougie...

PROGRAMMES

```
--------------------------------

   5 REM "SESCUBALLI"
  10 REM PROGRAMME DE CHARGEMENT
          DES VARIABLES
  20 SCROLL
  30 PRINT "SI PAR MEGARDE VOUS
ENTREZ UN"
  40 SCROLL
  50 PRINT "MAUVAIS CODE. ENTREZ
 AU SUIVANT"
  60 SCROLL
  70 PRINT "LE MOT ""ERREUR"". L
E COMPTE"
  80 SCROLL
  90 PRINT "REGRESSERA ET VOUS P
OURREZ"
 100 SCROLL
 110 PRINT "LE RETAPER..."
 120 SCROLL
 130 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE"
 140 IF INKEY$="" THEN GOTO 140
 150 LET E$="ERREUR"
 160 CLS
 170 SCROLL
 180 PRINT "COMBIEN DE CODES/CON
DITIONS ?"
 190 INPUT C
 200 DIM C$(C,9)
 210 FOR N=1 TO C
 220 SCROLL
 230 PRINT N;TAB 3;"?"
 240 INPUT C$(N)
 250 PRINT AT 21,3;"= ";C$(N)
 260 IF C$(N, TO 6)=E$ THEN LET
N=N-2
 270 NEXT N
 280 SCROLL
 600 PRINT "COMBIEN DE CODES/VOC
ABULAIRE ?"
 610 INPUT V
 620 DIM V$(V,6)
 630 FOR N=1 TO V
 640 SCROLL
 650 PRINT N;TAB 3;"?"
 660 INPUT V$(N)
 670 PRINT AT 21,3;"= ";V$(N)
 680 IF V$(N)=E$ THEN LET N=N-2
 690 NEXT N
1000 SCROLL
```

```
1010 PRINT "COMBIEN DE CODES/SAL
LES ?"
1020 INPUT S
1030 DIM S$(S,7)
1040 FOR N=1 TO S
1050 SCROLL
1060 PRINT N;TAB 3;"?"
1070 INPUT S$(N)
1080 PRINT AT 21,3;"= ";S$(N)
1090 IF S$(N, TO 6)=E$ THEN LET
N=N-2
1100 NEXT N
1110 SCROLL
1120 PRINT "C EST FINI..."
1130 SCROLL
1140 PRINT "VERIFIEZ BIEN LES CO
NNEXIONS."
1150 SCROLL
1160 PRINT "DEMARREZ LA CASSETTE
 A REMPLIR."
1170 SCROLL
1180 PRINT "PUIS TAPEZ SUR ""S""
 (SAVE)"
1190 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 11
90
1200 CLS
1210 SAVE "SESCUBALLI"
1220 PRINT "MAINTENANT ENTREZ LE
 PROGRAMME  PRINCIPAL PAR-DESSUS
 CES LIGNES DESORMAIS INUTILES."
1230 PRINT ,,"■ET NE FAITES JAMA
IS ""RUN""■"
1240 PRINT,,,,
1250 LIST
```

Tableau A

TABLEAU CODES/CONDITIONS (80)

1	= ST0000999	41	= P2Q600427
2	= I10000412	42	= P2Q700417
3	= I20000416	43	= P30000408
4	= I30000408	44	= P3Q100428
5	= I3I100412	45	= P3Q200428
6	= I3I200416	46	= P3Q300428
7	= I40000408	47	= P3Q400428
8	= I4I100412	48	= P3Q500428
9	= I4I200416	49	= P3Q600428
10	= I50000408	50	= P3Q700417
11	= I5I100412	51	= P3X100410
12	= I5I200416	52	= P3X200410
13	= A10000409	53	= O10000408
14	= A1D100425	54	= O1X100409
15	= A1D200425	55	= O1X200461
16	= A1D300425	56	= O1Q300475
17	= A1D400425	57	= O1X1D1429
18	= A20000408	58	= O1X1D2429
19	= A2I200416	59	= O1X1D3429
20	= A2I300408	60	= O1X1D4429
21	= A2I3I2416	61	= O20000408
22	= P10000408	62	= O2X100409
23	= P1Q100426	63	= O2X1D1429
24	= P1Q200426	64	= O2X1D2429
25	= P1Q300426	65	= O2X1D3429
26	= P1Q400426	66	= O2X1D4429
27	= P1Q500426	67	= O2Q300411
28	= P1Q600426	68	= O30000408
29	= P1Q700410	69	= O3X100417
30	= P1X100410	70	= O3X200410
31	= P1X200410	71	= W10000408
32	= P1I100412	72	= W1Q100418
33	= P1I200417	73	= W1Q200418
34	= P1Q800423	74	= W1W100419
35	= P20000408	75	= W1X100417
36	= P2Q100427	76	= W1X200410
37	= P2Q200427	77	= W1Q300424
38	= P2Q300427	78	= W20000408
39	= P2Q400427	79	= W2Q100422
40	= P2Q500427	80	= W2Q200422

Tableau B

TABLEAU CODES/VOCABULAIRE (60)

1= X1PORT	21= I1INFO	41= P2POSE
2= X2COFF	22= I1INVE	42= P3JETE
3= D1NORD	23= I2RIEN	43= P3JETT
4= D2SUD	24= I2REST	44= P3LANC
5= D3EST	25= I3ATTE	45= P3LAIS
6= D4OUES	26= I4APPE	46= O1OUVR
7= Q1BOUG	27= I5DEMA	47= O2FERM
8= Q1CHAN	28= A1ALLE	48= O2CLAQ
9= Q2BRIQ	29= A1VAIS	49= O3FORC
10= Q3LIVR	30= A1ENTR	50= O3ENFO
11= Q3PAPI	31= A1AVAN	51= O3CASS
12= Q4TROM	32= A1RETO	52= W1ALLU
13= Q5PASS	33= A1REVI	53= W1BRUL
14= Q6CLEF	34= A1REVE	54= W2ETEI
15= Q6CLE	35= A2FAIR	55= STSTOP
16= Q7MICR	36= A2FAIS	56= STFIN
17= Q7FILM	37= P1PREN	57= STOUT
18= Q7DOSS	38= P1EMPO	58= STARRE
19= Q8LAMP	39= P1SAIS	59= STCORR
20= I1RECA	40= P1SOUL	60= STREPO

Tableau C

TABLEAU CODES/SALLES (81)

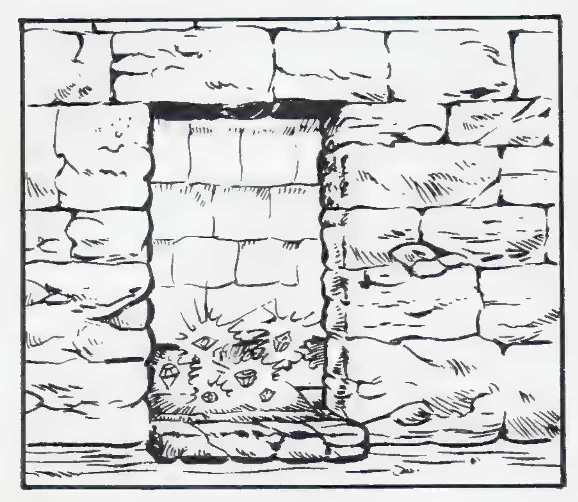
1/	011016	28/	110010	55/	132000
2/	023100	29/	203000	56/	200210
3/	021300	30/	220303	57/	212000
4/	001114	31/	022013	58/	032203
5/	011110	32/	032211	59/	000200
6/	001110	33/	020213	60/	032015
7	023104	34/	203015	61/	201000
8/	001300	35/	220313	62/	212101
9/	010116	36/	110014	63/	140204
10/	130000	37/	111010	64/	312000
11/	210000	38/	020112	65/	001200
12/	202000	39/	203000	66/	122101
13/	032213	40/	220310	67/	300200
14/	100212	41/	330017	68/	012012
15/	032000	42/	223010	69/	302213
16/	211201	43/	020300	70/	020210
17/	002100	44/	201012	71/	120000
18/	130200	45/	110110	72/	310000
19/	312004	46/	110014	73/	101016
20/	121201	47/	223013	74/	003100
21/	022100	48/	020315	75/	201304
22/	300215	49/	202013	76/	001110
23/	002000	50/	302211	77/	101110
24/	302203	51/	200213	78/	001114
25/	120200	52/	223003	79/	203100
26/	022010	53/	020300	80/	201300
27/	310200	54/	110010	81/	100116

```
   5 REM "SESCUBALLI"
  10 REM AUTEUR FASSIER/GUISERIX
  20 REM COPYRIGHT CASUS BELLI

  30 PRINT "IL EST 19 H 10..."
  40 PRINT ,,"VOUS ETES ENTRE DA
NS LE HALL    DU BUREAU DES SERV
ICES SECRETS. VOTRE BUT EST DE R
AMENER LE     DOSSIER ""SESCUBAL
LI"" EN ENTIER; IL EST DIVISE EN
 SEPT MICROFILMSENFERMES DANS DE
S COFFRES CODES."
  50 PRINT ,,"A 22 H 10, LES GAR
DIENS DE NUIT ARRIVERONT, SI VOU
S N ETES PAS  SORTI AVANT, VOUS
AUREZ PEU DE  CHANCE DE VOUS EN
TIRER..."
  60 LET N$="0000"
  70 LET O$="0000000"
  80 LET M$="09"
  90 LET H=19
 100 LET K$="2143"
 110 LET L$="*-9 9 1-1"
 120 LET B$="
                  "
 130 FOR N=1 TO S
 140 LET S$(N,7)="0"
 150 IF VAL S$(N,6) AND VAL S$(N
,6)<5 THEN LET S$(N,7)="1"
 160 NEXT N
 170 PRINT ,,,,"AH, UN DETAIL...
"
 180 LET N=INT (RND*4)*10
 190 PRINT "VOUS ETES ENTRE PAR
";
 200 GOTO 210+N
 210 LET N$( TO 2)="77"
 212 PRINT "LE SUD"
 215 GOTO 250
 220 LET N$( TO 2)="37"
 222 PRINT "L EST"
 225 GOTO 250
 230 LET N$( TO 2)=STR$ 5
 232 PRINT "LE NORD"
 235 GOTO 250
 240 LET N$( TO 2)="45"
 245 PRINT "L OUEST"
 250 DIM O$(7,5)
 260 FOR N=1 TO 7
 270 FOR M=1 TO 5
 280 LET O$(N,M)=CHR$ (RND*25+38
)
 290 NEXT M
 300 NEXT N
 310 PRINT AT 21,0;"■ TAPEZ UNE
TOUCHE POUR PARTIR."
 320 IF INKEY$="" THEN GOTO 320
 499 REM ------------------------
 500 CLS
 510 GOSUB 700
 520 IF H=22 AND VAL M$>10 THEN
GOSUB 800
 530 GOSUB 999
 540 GOSUB 2000
 550 PRINT AT 21,0;"■ TAPEZ UNE
TOUCHE."
 560 FOR T=0 TO 200
 570 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 500
 580 NEXT T
 590 GOSUB 700
 595 GOTO 560
 599 REM ------------------------
 600 LET N$(O+2)="1"
 605 RETURN
 610 LET N$(O+2)="0"
 615 RETURN
 620 LET O$(O)=STR$ (VAL O$(O)+1
)
 625 RETURN
 630 LET O$(O)=STR$ (VAL O$(O)-1
)
 635 RETURN
 640 LET S$(VAL N$( TO 2),6 TO )
=STR$ O+"0"
 645 RETURN
 650 LET S$(VAL N$( TO 2),6 TO )
="00"
 655 RETURN
 660 LET S$(VAL N$( TO 2),7)="1"
 665 RETURN
 670 LET S$(VAL N$( TO 2),O)="1"
 675 LET S$(VAL N$( TO 2)+VAL L$
(O*2 TO O*2+1),VAL K$(O))="1"
 679 RETURN
 680 LET S$(VAL N$( TO 2),O)="2"
 685 LET S$(VAL N$( TO 2)+VAL L$
(O*2 TO O*2+1),VAL K$(O))="2"
 689 RETURN
 690 LET N$( TO 2)=STR$ (VAL N$(
 TO 2)+VAL L$(O*2 TO O*2+1))
 695 RETURN
 699 REM ------------------------
 700 FAST
 710 LET M$=STR$ (VAL M$+1)
 720 IF VAL M$<10 THEN LET M$="0
"+STR$ VAL M$
 730 IF M$="60" THEN LET M$="00"
 740 IF NOT VAL M$ THEN LET H=H+
1
 750 PRINT AT 0,25;H;" H ";M$
 760 SLOW
 770 RETURN
 780 REM ------------------------
 800 IF RND*(60-(VAL M$-10))>20
THEN RETURN
 810 PRINT AT 2,0;"  UN GARDIEN
VOUS A SURPRIS..."
 820 PRINT ,," ENTREZ UN CHIFFRE
 DE 0 A 10..."
 830 INPUT DESTIN
 840 IF RND>.5 THEN GOTO 880
 850 IF DESTIN>5 THEN GOTO 890
 860 PRINT ,,"CA VA, VOUS L AVEZ
 NEUTRALISE..."
 870 RETURN
 880 IF DESTIN>5 THEN GOTO 860
 890 PRINT ,,"MALHEUREUX, IL A F
AIT UNE BAVURE          VOUS ETES
 MORT"
 895 GOTO 9997
 899 REM ------------------------
 900 CLS
 910 PRINT E$
 920 GOTO 9999
 930 REM ------------------------
1000 LET T$=S$(VAL N$( TO 2))
1010 GOSUB 4000
1020 IF NOT VAL T$(5) AND NOT VA
L N$(3 TO ) THEN RETURN
1030 IF NOT VAL N$(3 TO ) THEN G
OTO 1120
1040 IF NOT VAL N$(3) THEN GOTO
1080
1050 IF RND>.75 THEN GOSUB 4010
1060 IF NOT VAL N$(3) THEN GOTO
1080
1070 IF RND>.75 THEN GOSUB 4020
1080 IF NOT VAL N$(3 TO ) THEN G
OTO 1110
1090 IF VAL N$(4) AND RND>.75 TH
EN GOSUB 4030
1100 IF VAL N$(3 TO ) THEN GOTO
1120
1110 IF NOT VAL T$(5) THEN GOTO
4000
1120 PRINT ,,"-AU NORD      ";
1130 LET N=1
1140 GOSUB 4050
1150 PRINT   "-AU SUD       ";
1160 LET N=2
1170 GOSUB 4050
1180 PRINT "-A L EST      ";
1190 LET N=3
1200 GOSUB 4050
1210 PRINT "-A L OUEST    ":
1220 LET N=4
1230 GOSUB 4050
1240 FOR O=1 TO 7
1250 IF O=VAL T$(6) THEN GOTO 45
00
1260 NEXT O
1270 PRINT ,,"IL N Y A RIEN ICI"
1280 RETURN
1290 REM ------------------------
2000 LET E$="QUE FAITES-VOUS ?
      1 MOT                    PU
IS NEWLINE."
2010 LET Q$=""
2020 GOSUB 4200
2025 PRINT AT 21,0;"■"
2030 LET Z$=""
2040 FOR T=0 TO 200
2050 LET X$=INKEY$
2060 IF X$<>"" THEN GOTO 2100
2070 NEXT T
2080 GOSUB 700
2090 GOTO 2040
2100 IF CODE X$=118 THEN GOTO 21
40
2110 LET Z$=Z$+X$
2120 PRINT AT 21,1;Z$
2122 FOR W=0 TO 2
2123 NEXT W
2125 PRINT AT 21,LEN Z$+1;"▖"
2130 GOTO 2025
2140 FAST
2141 IF LEN Z$<4 THEN LET Z$=Z$+
" "
2142 IF LEN Z$<4 THEN GOTO 2170
2145 FOR N=1 TO V
2150 IF Z$( TO 4)=V$(N,3 TO ) TH
EN GOTO 2200
2160 NEXT N
2170 LET E$="JE NE COMPRENDS PAS
 CE MOT         RECOMMENCEZ"
2180 GOTO 2010
2200 LET Q$=Q$+V$(N, TO 2)
2210 FOR X=1 TO C
2220 IF Q$( TO 2)=C$(X, TO 2) TH
EN GOTO 2250
2230 NEXT X
2240 LET E$="JE NE PEUX EXECUTER
 CELA          RECOMMENCEZ"
2245 GOTO 2010
2250 IF LEN Q$=2 THEN GOTO VAL C
$(X,7 TO )*10
2260 FOR Y=X TO C
2270 IF Q$( TO 4)=C$(Y, TO 4) TH
EN GOTO 2300
2280 NEXT Y
2290 GOTO 2240
2300 IF LEN Q$=4 THEN GOTO VAL C
$(Y,7 TO )*10
2310 FOR Z=Y TO C
2320 IF Q$=C$(Z, TO 6) THEN GOTO
 VAL C$(Z,7 TO )*10
2330 NEXT Z
2340 GOTO 2240
3999 REM ------------------------
4000 PRINT AT 2,0;"DANS LA PIECE
 OU VOUS ETES..."
4002 IF VAL T$(5) THEN GOTO 4008
4004 IF NOT VAL N$(3 TO ) THEN P
RINT ,,"IL FAIT NOIR."
4006 IF NOT VAL N$(3 TO ) AND VA
L O$( TO 2) THEN PRINT "IL FAUDR
AIT ALLUMER..."
4007 RETURN
4008 PRINT ,,"UNE AMPOULE ELECTR
IQUE EST       ALLUMEE AU PLAFOND
."
4009 RETURN
4010 PRINT AT 5,0;"VOTRE BOUGIE
S EST ETEINTE        A CAUSE D UN
COURANT D AIR."
4012 LET O=1
4019 GOTO 610
4020 PRINT AT 5,0;"VOTRE BOUGIE
S EST ENTIEREMENT  CONSUMEE."
4022 LET O=1
4024 GOSUB 610
4026 GOSUB 630
4029 GOTO 4040
4030 PRINT AT 5,0;"VOTRE BRIQUET
 VOUS A BRULE ET   S EST CASSE E
N TOMBANT."
4032 LET O=2
4034 GOTO 4024
4040 IF NOT VAL O$(O) THEN PRINT
 ,,"VOUS N EN AVEZ PLUS..."
4045 IF VAL O$(O) THEN PRINT ,,"
VOUS EN AVEZ ENCORE ";O$(O);"."
4049 RETURN
4050 FOR M=0 TO 3
4051 IF M=VAL T$(N) THEN GOTO 40
55+M*6
4052 NEXT M
4053 LET E$="ERREUR DE PROG. DE
LA SALLE "+N$( TO 2)
4054 GOTO 900
4055 IF VAL N$( TO 2)=5 OR VAL N
$( TO 2)=37 OR VAL N$( TO 2)=45
OR VAL N$( TO 2)=77 THEN GOTO 40
58
4056 PRINT "UN MUR."
4057 RETURN
4058 PRINT "UNE PORTE DONNANT
               SUR L EXTERIEUR."
4059 RETURN
4061 PRINT "UNE PORTE OUVERTE."
4062 RETURN
4078 PRINT "UNE PORTE FERMEE."
4079 RETURN
4080 LET E$="QUOI DONC ?"
4085 GOTO 2020
4090 LET E$="QUELLE DIRECTION ?"
4095 GOTO 2020
4100 LET E$="IMPOSSIBLE..."
4105 GOTO 4200
4110 LET E$="D ACCORD..."
4115 GOTO 4200
4120 CLS
4122 IF NOT VAL O$ THEN PRINT "V
OUS NE POSSEDEZ RIEN..."
4124 IF NOT VAL O$ THEN RETURN
4126 PRINT "VOUS POSSEDEZ...",,
4128 GOTO 4146
4130 IF N=1 THEN LET E$=" BOUGIE
S"
4132 IF N=2 THEN LET E$=" BRIQUE
TS"
4134 IF N=3 THEN LET E$=" LIVRES
"
4136 IF N=4 THEN LET E$=" TROMBO
NES"
4138 IF N=5 THEN LET E$=" PASSE-
PARTOUT "
4140 IF N=6 THEN LET E$=" CLEFS"
4142 IF N=7 THEN LET E$=" MICROF
ILMS"
4144 RETURN
4146 FOR N=1 TO 7
4148 IF NOT VAL O$(N) THEN GOTO
4158
4150 GOSUB 4128+N*2
4152 PRINT O$(N);E$( TO LEN E$-1
);
4154 IF VAL O$(N)>1 THEN PRINT E
$(LEN E$);
4156 PRINT "."
4158 NEXT N
4159 RETURN
4160 LET E$="COMME VOUS VOUDREZ.
.."
4165 GOTO 4200
4170 LET E$="ALLONS, ALLONS..."
4175 GOTO 4200
4180 LET O=VAL Q$(4)
4181 IF NOT VAL O$(O) THEN GOTO
```

```
4190
4182 IF O=1 AND NOT VAL N$(4) TH
EN GOTO 41ØØ
4184 IF VAL N$(O+2) THEN GOTO 42
1Ø
4186 GOSUB 6ØØ
4189 GOTO 411Ø
419Ø LET E$="VOUS N EN AVEZ PAS.
.."
42ØØ PRINT AT 19,Ø;B$;B$;3$;AT 1.
9,Ø;"■ ";E$
42Ø4 SLOW
42Ø5 RETURN
421Ø LET E$="C EST DEJA FAIT..."
4215 GOTO 42ØØ
422Ø LET O =VAL Q$(4)
4221 IF O>2 THEN GOTO 41ØØ
4222 IF NOT VAL O$(O) THEN GOTO
419Ø
4223 IF NOT VAL N$(O+2) THEN GOT
O 421Ø
4224 GOSUB 61Ø
4226 GOTO 411Ø
423Ø LET E$="IL N Y A PAS CELA I
CI..."
4235 GOTO 42ØØ
424Ø LET E$="VOUS AVEZ EU DE LA
LUMIERE    PENDANT EXACTEMENT "+
STR$ (INT (RND*2Ø+2))+" SECONDES
"
4242 LET O=3
4243 GOSUB 63Ø
4244 GOSUB 64Ø
4245 GOTO 42ØØ
425Ø LET D=VAL Q$(4)
4251 IF T$(D)="Ø" AND (N$( TO 2)
="77" OR N$( TO 2)="45" OR N$( T
O 2)="37" OR VAL N$( TO 2)=5) TH
EN GOTO 5ØØØ
4252 IF T$(D)<>"1" THEN GOTO 417
Ø
4254 GOSUB 69Ø
4256 GOTO 411Ø
426Ø IF T$(6)<>Q$(4) THEN GOTO 4
23Ø
4261 LET O=VAL Q$(4)
4262 IF VAL O$(O)>5 THEN LET E$=
"JE REGRETTE, VOUS NE POUVEZ EN
POSSEDER AUTANT..."
4263 IF VAL O$(O)>5 THEN GOTO 42
ØØ
4264 GOSUB 65Ø
4266 GOSUB 62Ø
4268 GOTO 411Ø
427Ø LET O=VAL Q$(4)
4272 IF NOT VAL O$(O) THEN GOTO
419Ø
4273 GOSUB 64Ø
4274 GOSUB 66Ø
4276 GOSUB 63Ø
4278 GOTO 411Ø
428Ø LET O=VAL Q$(4)
4282 IF S$(6 TO )=STR$ O+"Ø" THE
N GOTO 421Ø
4284 IF NOT VAL O$(O) THEN GOTO
419Ø
4286 GOSUB 64Ø
4288 GOTO 4276
429Ø LET D=VAL Q$(6)
4292 LET E$=("C EST UN MUR." AND
 T$(D)="Ø")+("ELLE EST OUVERTE."
 AND T$(D)="1")+("ELLE EST FERME
E." AND T$(D)="2")+("ELLE EST FE
RMEE A CLEF." AND T$(D)="3")
43ØØ IF Q$(2)="1" AND VAL T$(D)>
1 THEN GOTO 435Ø
431Ø IF Q$(2)="2" AND T$(D)="1"
THEN GOTO 433Ø
432Ø GOTO 42ØØ
433Ø GOSUB 68Ø
434Ø GOTO 411Ø
435Ø IF T$(D)="3"THEN GOTO 438Ø
436Ø GOSUB 67Ø
437Ø GOTO 411Ø
438Ø IF VAL O$(5 TO 6) THEN GOTO
436Ø
439Ø IF NOT VAL O$(4) THEN GOTO
42ØØ
44ØØ IF RND>.5 THEN GOTO 436Ø
441Ø LET E$="VOTRE TROMBONE S ES
T CASSE..."
442Ø LET O=4
443Ø GOSUB 63Ø
444Ø GOSUB 64Ø
445Ø GOTO 42ØØ
45ØØ PRINT,,"IL Y A SUR UNE TABL
E..."
451Ø GOTO 451Ø+O*1Ø
452Ø PRINT "UNE BOUGIE";
4525 IF NOT VAL T$(7) THEN PRINT
 " CONSUMEE";
4529 GOTO 46ØØ
453Ø PRINT "UN BRIQUET";
4535 IF NOT VAL T$(7) THEN PRINT
 " CASSE";
4539 GOTO 46ØØ
454Ø PRINT "UN LIVRE";
4545 IF NOT VAL T$(7) THEN PRINT
 " BRULE";
4549 GOTO 46ØØ
455Ø PRINT "UN TROMBONE";
4555 GOTO 4535
456Ø PRINT "UN PASSE-PARTOUT";
4565 GOTO 46ØØ
457Ø PRINT "UNE CLEF";
4575 GOTO 46ØØ
458Ø PRINT "UNE RANGEE DE ";7-VA
L O$(7);" COFFRE";
4582 IF 7-VAL O$(7)>1 THEN PRINT
 "S FERMES";
46ØØ PRINT "."
46Ø5 RETURN
461Ø LET E$="IL Y A UN CODE DE 5
 LETTRES   A ENTRER, LEQUEL ?"
462Ø GOSUB 42ØØ
463Ø INPUT E$
464Ø IF LEN E$<>5 THEN GOTO 461Ø
465Ø FOR N=1 TO 7
466Ø IF E$=D$(N) THEN GOTO 47ØØ
467Ø NEXT N
468Ø LET E$=""""+E$+""" N EST PA
S LE BON CODE..."
469Ø GOTO 42ØØ
47ØØ LET E$=""""+E$+""" EST LE B
ON CODE, BRAVO."
471Ø GOSUB 42ØØ
472Ø LET O=7
473Ø LET D$(N)=""
4735 GOSUB 62Ø
474Ø RETURN
475Ø LET N=INT (RND*7+1)
4755 IF NOT VAL T$(5) AND NOT VA
L N$(3 TO ) THEN GOTO 411Ø
476Ø LET E$="DANS CE LIVRE EST M
ARQUE          ""CODE N."+STR$ N+"
"+D$(N)+""""
477Ø GOTO 42ØØ
4999 REM -----------------------
5ØØØ IF VAL O$(7) THEN GOTO 55ØØ
5Ø1Ø LET E$="VOYONS, VOUS AVEZ U
NE MISSION   NE L OUBLIEZ PAS...
"
5Ø2Ø GOTO 42ØØ
55ØØ CLS
551Ø PRINT "BRAVO... VOUS AVEZ P
U RAMENER"
552Ø PRINT O$(7);" MICROFILM";
553Ø IF VAL O$(7)>1 THEN PRINT "
S";
554Ø PRINT "."
556Ø PRINT,,"IL EST ";H;" HEURES
 ";M$
557Ø IF H>22 AND VAL M$>1Ø THEN
PRINT ,,"VOUS AVEZ ECHAPPE AUX G
ARDIENS"
557Ø PRINT ,,"VOUS VOUS EN ETES
TRES BIEN TIRE"
558Ø FOR N=■ TO
558Ø SLOW
5585 FOR N=Ø TO 1ØØ
559Ø NEXT N
5595 PRINT ,,"ENCORE, TOUTES MES
FELICITATIONS"
86ØØ SLOW
861Ø FOR N=Ø TO 1ØØ
8615 NEXT N
862Ø CLS
863Ø PRINT "SI VOUS DESIREZ REFA
IRE UNE      PARTIE, VOUS AVEZ LA
 POSSIBILITEDE REJOUER AVEC LES
PORTES ET   LES OBJETS TELS QUE
VOUS LES    AVEZ LAISSES; POUR C
ELA"
864Ø PRINT "              TAPEZ 1"
865Ø PRINT,,"POUR RECHARGER LE P
ROGRAMME      INITIAL"
866Ø PRINT "              TAPEZ 2"
867Ø PRINT ,,"SI VOUS NE VOULEZ
PLUS JOUER"
868Ø PRINT "              TAPEZ 3"
8685 PRINT ,,"ET SI VOUS VOULEZ
FAIRE            UN DOUBLE SUR CASS
ETTE"
8686 PRINT "              TAPEZ 4"
869Ø IF INKEY$="" THEN GOTO 869Ø
8695 LET E$=INKEY$
87ØØ GOTO (88ØØ AND E$="1")+(874
Ø AND E$="2")+(9999 AND E$="3")+
(89ØØ AND E$="4")
874Ø CLS
875Ø PRINT "REMBOBINEZ LA CASSET
TE AU DEBUT DU PROGRAMME..."
876Ø PRINT ,,"VERIFIEZ BIEN LES
CONNEXIONS"
877Ø PRINT ,,"DEMARREZ..."
878Ø PRINT ,,,,"PUIS TAPEZ ""J""
"
879Ø IF INKEY$<>"J" THEN GOTO 87
9Ø
8795 LOAD "SESCUBALLI"
88ØØ CLS
881Ø PRINT "UN INSTANT..."
882Ø PRINT,,"JE BROUILLE LES COD
ES"
883Ø PRINT,,"CHANGE LES CHANDELL
ES"
884Ø PRINT ,,"ET REPARE CE QUI E
ST CASSE..."
8845 PRINT,,
885Ø GOTO 6Ø
89ØØ CLS
891Ø PRINT "IL EST PREFERABLE DE
 NE PAS Y   AVOIR JOUE AVANT DE
CHARGER..."
892Ø PRINT "LE CHARGEMENT DURE A
 PEU PRES            5 MIN. 30 SEC
."
893Ø PRINT ,,"VERIFIEZ BIEN LES
CONNECTIONS"
894Ø PRINT ,,"DEMARREZ LE ""REC"
"."
895Ø PRINT ,,"     TAPEZ ""S"""
896Ø IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 89
6Ø
897Ø SAVE "SESCUBALLI"
898Ø GOTO Ø
9996 CLS
9997 PRINT AT 1Ø,11;"DOMMAGE:.."
9999 STOP
---------------------------------
```

LE SALLAMANGÉ



Devine Qui Vient Diner Ce Soir...



Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.

Gagnant de notre concours cette fois-ci : le SALLAMANGÉ, *ainsi que son auteur le nomme. Un peu complexe, mais déroutant. Et surtout l'impression qu'un D.M. qui a de l'éloquence, peut provoquer avec la rencontre d'un ou plusieurs fleuves-galets !*

Nous avons quelque peu "taillé" dans le manuscrit original du SALLAMANGÉ *pour qu'il tienne dans ces pages. Aussi, si vous désirez plus de détails ou des explications, vous pouvez écrire à* CASUS BELLI, *à l'attention de* Christian REYNAUD, *qui gagne un abonnement d'un an à C.B.*

Fréquence : extrêmement rare
Nombre d'apparitions : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : nul
Dés de coup : 1.350 points de coups
Types de trésor : gemmes
% dans son repaire : 100 %
Nombre d'attaques : 0 (voir explications)
Dommages : 0 (voir explications)
Attaques spéciales : 0 (voir explications)
Défenses spéciales : 0 (voir explications)
Résistance à la magie : 0 (voir explications)
Intelligence : nulle
Alignement : bon
Taille : L (voir explications)
Capacités psioniques : nulles
Points d'expériences : chaque gemme ramenée compte double pour les XP.

On ne rencontre un Sallamangé que derrière les portes s'ouvrant vers soi. Son premier aspect est en effet celui d'une pièce cubique de 3 m dans toutes les dimensions, à laquelle on accède par une petite marche d'environ 15 cm. (La pièce renfermant le monstre est donc au moins aussi grande que lui et généralement plus). Les murs, le plafond et le sol semblent de pierres juxtaposées et relativement bien ajustées, sèches et rugueuses.

Répandue ou regroupée sur le sol, se trouve une bonne quantité de gemmes qui attireront les aventuriers. Mais si un aventurier en armes pénètre dans la pièce, un pan de mur semblera se matérialiser instantanément dans l'ouverture de la pièce condamnant celle-ci suivant un jet de dés de PROBABILITÉ DE FERMETURE (voir plus loin), et cela sans jamais causer aucun dommage à quelque être vivant mais en sectionnant net toute matière inerte.

En fait, l'aventurier se trouve alors enfermé dans l'estomac du monstre (qui vient de refermer la bouche), lequel est totalement imperméable au bruit, à la lumière, à l'air comme à l'eau.

Le Sallamangé est avide de métal (et de gemmes) et ouvre la bouche dès qu'il sent la présence de celui-là dans un rayon de 10 m de celle-ci.

Le métal constitue la nourriture du Sallamangé, aussi toute attaque portée sur ce dernier (à l'intérieur comme à l'extérieur) provoque l'absorption immédiate de l'arme si celle-ci comporte un tant soit peu de métal.

Un aventurier en armure pénétrant dans un Sallamangé s'enlisera de 15 cm dès la fermeture de la bouche (le mécanisme de digestion est arrêté quand la bouche est ouverte) et se trouvera dans l'incapacité de bouger tant qu'il ne se sera pas défait... de ses jambières.

Il est impossible d'empêcher la bouche de se refermer. Quand il ne digère pas de métal, le Sallamangé digère toute matière inerte (y compris les cadavres), sauf :

• Les gemmes qui lui sont totalement indigestes et qu'il a des raisons spéciales de garder.

• Les êtres vivants et les objets magiques non métalliques qu'il considère comme vivants.

Ce qu'il ne digère pas sera dans tous les cas transféré à l'intérieur de l'estomac. (Remarque : un Sallamangé ne peut pas être couvert de poussière). La digestion non métallique d'un Sallamangé se fait à raison d'une pièce-équivalent-poids par tour.

Une fois enfermé, il n'existe que deux moyens volontaires de ressortir :

— **ABANDONNER** au Sallamangé tout le métal que l'on porte et attendre qu'il ouvre la bouche, ce qu'il fera dès la fin de sa digestion de métal s'il sent toujours du métal à l'extérieur à moins de 10 m de sa bouche. Si la bouche est fermée, on se trouve soumis à l'ASPHYXIE NORMALE (voir plus loin).

— **FAIRE UN FEU** équivalent au moins à 10 torches au milieu de la pièce. Le Sallamangé ouvrant et refermant la bouche à grande vitesse (tous les rounds) pendant 2 tours (repos 1 tour, etc.), on peut alors essayer de se faufiler (jet de probabilité plus loin) mais on se trouve soumis, deux fois le temps que dure le feu, à l'ASPHYXIE ACCÉLÉRÉE (voir explications plus loin).

PROBABILITÉ DE FERMETURE :
Chaque fois qu'un personnage entre à l'intérieur d'un Sallamangé, le D.M. doit estimer à 10 % près, le pourcentage de métal et de gemmes à l'intérieur (non compris ceux du Sallamangé) par rapport à l'extérieur et il jette les dés de pourcentage ; la bouche se ferme si les dés donnent moins que le rapport INTÉRIEUR/EXTÉRIEUR (le D.M. peut affiner son estimation au besoin).

ASPHYXIE NORMALE :
Le D.M. tire d'abord pour chaque personnage soumis à l'asphyxie les dommages suivants :

Dommages : 3 D6 + 1 — Constitution du personnage.

Il multiplie chaque dommage par le nombre de personnages asphyxiés. Il applique le résultat, 1 fois au bout d'une heure, 2 fois au bout de 2 heures, 3 fois, etc., respectivement à chaque personnage. Si le résultat pour un personnage est nul ou négatif, le D.M. n'applique rien la première heure, 1 point de dommages la 2e, puis 1 point supplémentaire toutes les heures.

FEU :
Probabilité de se faufiler = dextérité + intelligence/round.

ASPHYXIE ACCÉLÉRÉE :
Mêmes dommages que pour l'asphyxie normale mais appliqués tous les tours.

MAGIE :
Le Sallamangé n'est généralement pas sensible à la magie qui s'adresse à l'intelligence ou aux êtres vivants (il est fait, rappelons-le, de pierres) ; néanmoins, certains sorts l'atteignent (à la discrétion du D.M.) dont les suivants :

— *Verrouillage de porte :* la bouche se comporte comme une porte pour les sorts et contre-sorts (mais en aucun cas un sort ne peut bloquer la porte en position ouverte).

On admettra le plus souvent que toute absorption de métal délivrera le Sallamangé du sort de verrouillage.

— *Pyrotechnie* (option fumée abondante) : permet la même probabilité de se faufiler mais en restant soumis seulement à l'asphyxie normale.

DÉFENSE SPÉCIALE :
Le Sallamangé subit des dommages importants par le vinaigre et l'acide à raison de quatre points de coups en moins par litre d'acide ou de vinaigre (ce qui ouvre un trou de 40 cm × 40 cm - 20 cm × 20 cm par point de coups). Le Sallamangé répare 1 point de coups de dommage en un round.

D'autre part, chaque point de coups soustrait implique 5 % de chance que le Sallamangé se transforme volontairement en fleuve-galet pour échapper à l'attaque (voir explication ci-dessous).

PHYLOGÉNIE DU SALLAMANGÉ :
LES FLEUVES-GALETS
Tous les 1er avril à 0 heure, tous les Sallamangés se décomposent en (normalement) 1.350 *galets-poursuiveurs* groupés en un FLEUVE-GALET sur trois couches d'épaisseur. En effet, les dimensions d'un *galet-poursuiveur* sont de 15 cm environ d'épaisseur et 20 cm environ dans les deux autres dimensions (forme parallélépipédique aux angles arrondis). Celles d'un fleuve-galet de 90 cm de hauteur, de 1,20 m de large et 15 m de long environ.

Les *fleuves-galets* sont d'un alignement BON et ne cherchent pas à faire de mal aux créatures vivantes, néanmoins ils sont animés d'une frénésie démentielle qui est dangereuse pour tout individu rencontré sur son chemin. Leur déplacement fait un bruit d'enfer. Si deux fleuves-galets se rencontrent, ils se mêlent en un tas grouillant et inoffensif pendant environ une heure, puis après un coït meurtrier qui prend la forme d'un éclatement fulgurant du tas (10 + 1 à toute créature à moins de 20 m et non protégée par au moins un mur de pierre), il se constituera trois fleuves-galets distincts qui sont souvent appelés par dérision FLEUVES-GAVÉS, car après l'accouplement, chaque fleuve-galet diminue sa vitesse de moitié ainsi que les dommages qu'il inflige. Ainsi, un fleuve-galet en fugue, que l'on appelle aussi FLEUVE-GALANT, corrode le métal en 1 tour alors qu'un fleuve-gavé met deux tours.

Les *fleuves-gavés* cherchent au plus vite un nouvel affût, mais en tout état de fait, tous les *fleuves-galets* à partir de la 20e heure du 1er avril commencent à faire de même.

A minuit, les *fleuves-galets* sont tous redevenus des *Sallamangés* tout à fait normaux. Ils se seront installés dans les pièces qui contenaient le plus de gemmes après s'en être emparées par tous les moyens (sauf ôter la vie volontairement) quitte à affronter des monstres plus puissants et à risquer la *DISPERSION SUPRÊME.* La dispersion suprême se produit si on soustrait toute gemme du fleuve-galet jusqu'au 2 avril 0 heure. Dans une dispersion suprême, la plupart des galets-poursuiveurs se fossiliseront sur place et c'est ainsi que l'on trouve ces formations rocheuses particulières que l'on appelle CHAUSSÉES DES VAINCUS. (Ce nom a pris aujourd'hui un double sens, car à l'origine, c'est la proximité des repaires de grands monstres qui lui avait valu ce nom).

On explique ce phénomène de la façon suivante :

Quand un Sallamangé devient un fleuve-galet et migre, il emporte en son sein des gemmes qu'il contenait. La sensibilité des galets-poursuiveurs est, tout le 1er avril particulièrement, exacerbée et porte presque uniquement sur les gemmes. C'est cette sensibilité particulière qui maintient la cohésion du fleuve-galet. C'est elle aussi qui provoque le déplacement du fleuve-galet vers d'autres gemmes en particulier celles d'un autre fleuve-galant. Les gemmes sont alors inaccessibles.

Néanmoins, pendant l'accouplement les deux tas de gemmes sont souvent laissés à découvert à 5 m en plus du lit nuptial

(Note pour les D.M. : tirer 1 D8 — 3 pour chaque tas : un score négatif ou nul localise le tas dans le lit nuptial).

Pendant tout le 1er avril, l'attirance et l'appétit des galets-poursuiveurs pour le métal semblent quasi nuls (à vérifier). Durant la migration, après le coït ou après une dispersion suprême, certains galets-poursuiveurs se perdent, subsistent néanmoins (bien que la plupart se fossilise alors) et doivent attendre 1 an avant de réintégrer une communauté. Ceci explique peut-être la forte probabilité de galets-poursuiveurs autour ou dans les Sallamangés et leur comportement.

PHYLOGÉNIE DU SALLAMANGÉ :
LES GALETS-POURSUIVEURS
Leur comportement est le suivant :

Ils essayent constamment de rentrer à l'intérieur des Sallamangés (aux alentours desquels on les trouve fréquemment - voir plus haut). D'un autre côté, ils sont constamment affamés de métal, et recherchent les gemmes qui leur permettent d'entrer dans les Sallamangés. Leur sensibilité au métal est souvent supérieure à celle des Sallamangés (environ 15 m).

Aussi quand des aventuriers s'approchent, il a quatre chances sur six de se mettre à les suivre, délaissant le Sallamangé, s'il était à l'extérieur, et trois chances sur six s'il était à l'intérieur. Dès lors, ils quémanderont du métal, comme un chien perdu mendie un os, avec 1 % de chance par dizaine de mètres d'éloignement du Sallamangé d'abandonner pour revenir sur ses pas. Néanmoins, si son appétit est satisfait, il aura 50 % de chance de repartir ou de suivre indéfiniment l'âme charitable. S'il se met à suivre un aventurier, celui-ci ne pourra s'en débarasser en courant (car le *galet-poursuiveur* se déplacera aussi vite que lui et ne s'éloignera jamais de plus de 15 m) et devra prendre garde à ne jamais laisser de métal à sa portée. (Il en va de même pour toute compagnie se trouvant à moins de 15 m de l'aventurier poursuivi). Néanmoins, le *galet-poursuiveur* ne monte pas les escaliers (mais il en descend) et perd sa trace si une raison quelconque l'éloigne momentanément de plus de 15 m du poursuivi (en ce cas, il n'aura de cesse qu'il retrouve ce dernier ou le Sallamangé en parcourant à toute vitesse les corridors et les pièces au hasard).

Il est possible de tuer un galet-poursuiveur avec de l'acide ou du vinaigre (1/4 de litre) mais un alignement MAUVAIS est nécessaire. Il absorbera toute arme métallique qui l'attaquera et évitera les autres. Il ne se fatigue pour ainsi dire pas.

A moins de 100 m du Sallamangé d'où il provient, l'abandon d'une gemme motivera son retour, au-delà cela l'incitera à rechercher toute gemme au profit de son bienfaiteur (même caché). Enfin, un galet-poursuiveur exposé aux rayons du soleil se pétrifie.

FLEUVE-GALET

Fréquence : extrêmement rare (et seulement les 1er avril)
Nombre d'apparitions : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : 150-300 m/tour
Dés de coup : 1.350 points de coups
Types de trésor : gemmes
% en repaire : 0
Nombre d'attaque : 0
Dommages : (voir explications)
Attaques spéciales : —
Défenses spéciales : —
Résistance à la magie : totale
Intelligence : nulle
Alignement : bon
Taille : L (voir explications)
Capacités psioniques : nulles
Points d'expérience : chaque gemme ramenée compte 10 fois sa valeur pour les XP.



GALET-POURSUIVEUR



Fréquence : très rare
Nombre d'apparitions : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : jusqu'à 108 m/tour
Dés de coup : 1 point de coups
Types de trésor : néant
% en repaire : 10 % (Sallamangé)
Nombre d'attaque : 0
Dommages : (voir explications)
Attaques spéciales : —
Défenses spéciales : dextérité absolue
Résistance à la magie : totale
Intelligence : nulle
Alignement : bon
Taille : S (voir description)
Capacités psioniques : nulles
Points d'expérience : 0 en lui-même

base ђard du bis art

Résistance à l'alcool



IL existe dans le *Dungeon Master's Guide* de T.S.R., un chapitre expliquant les effets de l'alcool sur un personnage. Suivant la gravité de son état (hic !), certaines de ses caractéristiques changent (voir les pages 82, 83) ; malheureusement, le moment où le personnage atteint les différents stades de l'ivresse n'est pas indiqué...

Le système proposé ici permet de connaître à quel moment le personnage est "gai", "ivre" ou "complètement saoul", suivant la quantité d'alcool qu'il a absorbée, mais aussi sa résistance suivant sa race et ses caractéristiques. Ainsi, certaines classes peuvent avoir une résistance accrue du fait de leurs activités dans les tavernes.

Chaque fois qu'un personnage boit une coupe de vin (+/− 20 cl, suivant le degré alcoométrique) il a un pourcentage de base de 50 que l'alcool absorbé commence à influencer son métabolisme. Chaque fois que ce pourcentage est raté, l'état du personnage s'aggrave progressivement de la manière suivante :

% raté	Effets
1er	le personnage est "gai" (voir "Slight" sur le *D.M.G.*) ;
3e	il est "ivre" (voir "Moderate") ;
6e	il est complètement saoul (voir "Great") ;
10e	le personnage roule sous la table (voir "Comatose").

Les jets de dés sont modifiés en tenant compte de la résistance du personnage :

Races :		**Activités :**	
Elfe	− 5	Magicien	− 5
Demi-elfe, Humain	−	Assassin	+ 5
Demi-orque	+ 5	Voleur	+ 10
Nain, Gnome	+ 10	Tavernier	+ 15
Halfling	+ 15	Druide	spécial
Monstre	+ 1 / dé de vie	Alcoolique	+ 15

Druide : si le vin est de bonne qualité, le Druide bénéficie d'un bonus de + 10. Si le vin est de mauvaise qualité ou frelaté, il s'en rendra compte immédiatement. S'il en boit, sa résistance reste celle d'un Demi-elfe ou d'un Humain normal.

Alcoolique : un tel personnage bénéficie d'un bonus de + 15 et sa résistance est doublée (bonus de + 15 non compris). Dans ce cas, le bonus de Tavernier ne compte pas.

Caractéristiques :

Niveau : + 1 par niveau au-delà du premier ;
Constitution : + 3 par point supérieur à 9, − 3 par point inférieur à 9 ;
Charisme : + 2 par point supérieur à 9, − 2 par point inférieur à 9.

Autres :

Alcool absorbé : − 5 par coupe (ou équivalent) ;
Nourriture absorbée :
— repas copieux : + 10
— repas normal : −
— à jeun : − 10

Note : Chaque fois qu'une heure s'écoule sans que le personnage ne boive, il récupère 5 points de résistance (s'il avait déjà absorbé de l'alcool).

Plus un personnage est soumis aux effets de l'alcool, plus il sera susceptible de fournir des informations qu'il aurait normalement gardées pour lui. (L'alcool délie les langues, c'est connu !)

• Quand un personnage est "gai", questionné avec habileté, suivant l'avis du Maître du Donjon, il y a 5 % de chances que ce personnage fournisse une information sans s'en rendre compte par round. Le score à effectuer sur les dés de pourcentage est de 1 à 5.

• Si le personnage est "ivre", le pourcentage passe à 10 %, soit de 1 à 10 sur 1 d 100.

• S'il est "complètement saoul", le pourcentage est de 20 %, soit de 1 à 20 sur 1 d 100.

La sagesse du personnage ainsi questionné entre en ligne de compte et modifie les scores à effectuer de la manière suivante :
− 5 % par point de sagesse supérieur à 9,
+ 5 % par point de sagesse inférieur à 9.

Il ne faut surtout pas oublier de modifier les caractéristiques des personnages en fonction de leur état (voir page 82 du *D.M.G.*). Par exemple, un personnage complètement saoul perd 7 points de sagesse et 4 points de charisme.

Exemple : on essaie de questionner un prêtre de 18 de sagesse complètement saoul. Le pourcentage de base est de 20 %. L'ajustement provenant de sa sagesse est de : 18 − 7 = 11, soit 2 points au-dessus de 9, donc − 10 %. Le score est donc ramené à 01-10 sur un dé de pourcentage.

Mais attention, si avec ses dés le joueur dépasse de plus de 25 le score à effectuer, le personnage se rend alors compte que l'on essaie de lui soutirer des informations. Quand un personnage est ivre ou complètement saoul, on peut rajouter aux scores à effectuer le bonus de réaction (ou malus) provenant du charisme de l'interlocuteur.

Et maintenant : "Tchin, tchin, à la vôtre !" □

Bruce Heard

Attention. Si vous êtes joueur, ne gâchez pas votre plaisir en lisant directement ce module. Demandez plutôt à votre Maître de Jeu habituel de le jouer rapidement.

Il est conseillé au Maître du Jeu de lire soigneusement la totalité du module avant de le faire jouer, ainsi que les descriptions complètes des monstres qu'il contient dans les règles originales. Pour jouer, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du Player Handbook, du Monster Manual et du Dungeon Master's Guide de T.S.R.

Ce donjon est environ du 2e niveau, et convient pour des débutants. Le D.M. devra s'arranger pour que l'équipe comprenne au moins un représentant de chaque classe de personnage principal.



La 7ème épreuve

Notes pour le D.M.

Histoire de l'Ancien. « L'Ancien » était un aventurier local, parti à la recherche de quelque fortune. De très nombreuses années après son départ, on le revit au village où il avait décidé de finir ses vieux jours. La légende sous-entend qu'il était alors à la tête d'une grande fortune, fruit de sa vie d'aventurier.

L'Ancien, nommé Andruald, était très connu pour son goût du jeu et des paris ; mais son dernier défi devait être par trop osé et la fatalité voulut qu'il le perdit, face à un puissant prêtre d'un ordre maléfique. On dit que par la suite il fut victime d'une odieuse malédiction, le vouant dès son trépas à une errance sans fin dans les affres d'une existence à mi-chemin entre la vie et la mort. Ses croyances et son éducation ne lui permettaient pas d'accepter une telle fin. Il passa donc ses vieux jours à faire construire un réseau souterrain capable de mettre hors de portée à la fois sa fortune et sa dangereuse réincarnation...

Il voulut peut-être constituer de cette manière la parade au maléfice dont il était la victime. Seuls, les plus astucieux et les plus forts pourraient l'atteindre, car ne sachant pas exactement sous quelle forme il reviendrait hanter sa sépulture, ces derniers devaient pouvoir faire face à la terrible menace et, espérait-il, briser la malédiction.

Sa fortune reviendrait alors aux vainqueurs de la septième épreuve, l'ultime défi... Enfin, sentant la vie le quitter petit à petit, il s'enferma lui-même dans son tombeau, seul, face à sa destinée finale.

Notes pour les joueurs

Un des joueurs a trouvé un parchemin faisant mention d'un vieil original qui, pour cacher sa fortune, fit construire un souterrain dans les environs du village de Garnaz, assez peu éloigné du centre où habitent les joueurs.

Depuis, rien ne s'y serait passé et personne n'entendit plus parler de la fameuse fortune.

Au village :

Tout habitant interrogé au hasard, payé ou non, indiquera que le lieu est maudit, hanté par les forces du mal et que personne n'en était jamais revenu. Soupçonneux et inquiet, le personnage s'en ira et refusera toute autre conversation à ce sujet.

Les vieux mendiants savent toujours quelqu'information, spécialement quand elles sont susceptibles de rapporter un peu d'or. Chaque information coûtera au moins 10 pièces d'or :

1. effectivement une grande fortune et des objets rares et étranges sont entassés dans un tombeau ;
2. il y aurait des armes et une armure de Mithryl (faux) ;
3. un chef Troll y aurait établi son domaine (faux) ;
4. un passage souterrain mène à une vieille cache dans une ruine proche (faux) ;
5. les Trolls y cachent un butin volé dans un temple et de nombreux bijoux (faux) ;
6. il donnera en dernier l'emplacement exact de l'entrée.

Le prêtre local, de 3e niveau, connaît la légende réelle de l'Ancien, mais pas exactement les raisons qui l'ont poussé à construire ce souterrain. Il n'acceptera pas d'être payé, mais offrira volontiers une fiole d'eau bénite si on lui demande courtoisement son aide.

Des joueurs de dés connaissent certainement la légende d'Andruald-le-Joueur, qui aurait conçu lui-même ce lieu sombre comme un dernier défi, dont l'enjeu serait sa fortune ou la mort. Aucun d'eux n'acceptera d'y aller, ne se sentant pas de taille pour affronter la mémoire d'Andruald-le-Joueur. Pour obtenir ces infor-

mations, il faudra nécessairement jouer et parier avec eux, aux dés ou aux cartes.

Couloir n° 1 :
La grande porte d'entrée est fermée de l'intérieur avec une barre de fer. La résistance de la porte sera de 20 points.
En haut de la voûte, à gauche, une pierre s'est détachée laissant un passage circulaire de 25 cm environ. Il est emprunté régulièrement pour entrer et sortir, par des stirges qui habitent le couloir. Elles attaqueront dès qu'un personnage aura pénétré le couloir sur plus de 5 m.
Le couloir est large (3 personnes de front) et mesure environ 10 m de long. Au bout du couloir, une autre porte à deux battants ferme le passage. Elle est fermée par une serrure, et le bois est un peu pourri. La résistance de la porte est de 15 points. Elle est reliée au mécanisme d'un piège : si on essaie de la forcer plutôt que de la crocheter, une trappe s'ouvrira sur un puits de 2 m de profondeur contenant des épieux de bois. La chute pourra causer la perte de 1 à 4 points de coups, au risque de se blesser en tombant sur 2 à 5 épieux qui causeront 1 à 2 points de coups chaque.

Salle n° 2 :
Cette salle de 6 m sur 3 m possède trois autres entrées au mur du fond. La première, à droite, passe d'abord par une fosse contenant des serpents venimeux et c'est un cul-de-sac. Un rideau cache le fond du passage. La seconde, au milieu, semble bloquée par des flèches tombant sans arrêt du plafond. Il s'agit là d'une illusion sans danger servant à cacher le bon passage. La troisième entrée, à gauche, donne sur un feu remplissant tout le passage. C'est également un cul-de-sac. Les serpents sont mortels si le jet de protection est raté et le feu cause 1d10 + 5 points de coups quand on le traverse dans un sens.
Le passage du milieu donne sur un escalier très étroit qui descend sur trois mètres jusqu'à l'entrée de la pièce suivante.
Note : la salle n° 2 est éclairée par la lueur du feu seulement.

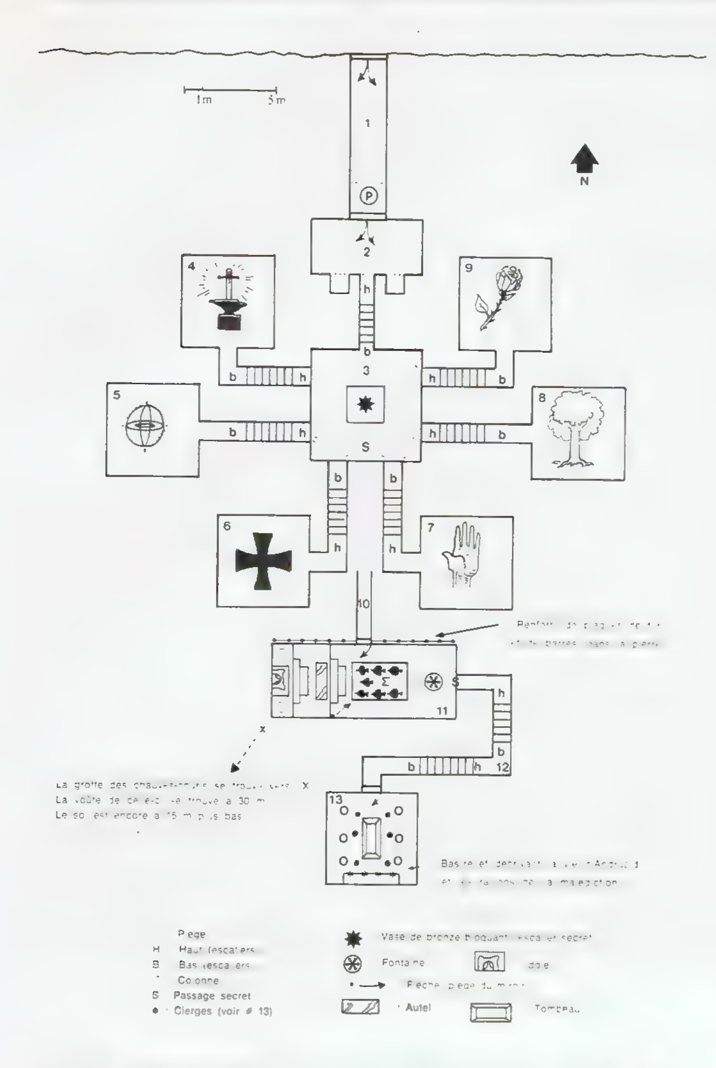
Salle n° 3 :
La salle, carrée, de 6 m de côté, est faiblement éclairée par six rectangles luminescents de la taille et de la forme d'une porte, régulièrement espacés : deux sur le mur de droite, deux au fond de la pièce et deux autres à gauche. Chacune de ces « portes lumineuses » est surmontée d'un symbole : de droite à gauche, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; 1. une épée enfoncée dans une enclume ; 2. un astrolabe ; 3. une croix ; 4. une main ; 5. un chêne ; 6. une rose.
Au centre de la pièce, un bloc circulaire, taillé dans la pierre, sert de socle à un grand vase de bronze. Il est scellé dans la pierre et possède un système de fermeture sur le dessus, qui ne devrait pas poser de problèmes à l'ouverture. S'il est ouvert, une légère odeur âcre et acide en émanera. Le vase contient en fait du vinaigre qui sera facilement identifié si les personnages ont un moyen d'extraire le liquide. Sur le pourtour de la pierre est gravée une inscription : « Par l'aigre vin commence la Septième et Ultime entre toutes ».
Ce bloc de pierre cache un passage secret qui ne pourra être ouvert que lorsque la perle noire de la pièce n° 6 sera jetée dans le vinaigre dans le vase, ce qui déclenchera le mécanisme d'ouverture. La perle se détruit lors de ce processus.
Dans cette pièce et dans toutes les salles (ou couloirs) suivantes, un bruit trop fort, comme par exemple des coups de marteau sur une dalle, fera intervenir une « Bouche magique » invisible qui dira :

- la première fois : « Silence » d'une voix sépulcrale ;
- la deuxième : « Qui ose ? »
- la troisième : « Qui ose profaner mon sanctuaire ? » ;
- la quatrième : « Qui ose troubler ma douleur ? » ;
- la cinquième : « Celui-là qui ose, soit-il maudit ! » ;
- la sixième : « Celui-là qui ose, que ma colère il subisse ! » ;
- la septième : « Meurs ! »

A ce moment-là, un « Magic missile » frappera le coupable (1d4 + 1 points de coups).
Ce cycle est de plus en plus court, et les projectiles magiques à chaque fois plus puissants (1d4 + 1, 2d4 + 2, 3d4 + 3...).
Les « portes lumineuses » peuvent être traversées, mais par une seule personne à la fois. Dès qu'une personne sera passée, la porte disparaîtra, laissant à sa place le mur nu, comme s'il n'y avait jamais rien eu à cet endroit.
Pour ressortir, la personne devra tenter l'épreuve qui l'attend dans la pièce suivante. Elle pourra ressortir même si elle rate son épreuve ; par contre, si elle n'essaie rien, la porte ne réapparaîtra pas. Voir note, salle n° 9.
Si la personne meurt pendant l'épreuve, un second compagnon pourra alors traverser à son tour la porte qui aura alors réapparu, et ainsi de suite.

Salle n° 4 (L'Epée et l'Enclume) :
Andruald avait fait construire cette pièce pour constituer la première épreuve : l'épreuve de force.
Comme les cinq suivantes, la salle est carrée, de 5 m de côté. Elle contient une enclume dans laquelle a été plantée une épée de fer. L'épreuve consiste à retirer l'épée de l'enclume, mais pour cela il faudra 17 points de force ou plus.
Si l'épreuve est passée avec succès, une voix dira : *« Vous avez passé la première épreuve »* et le personnage pourra alors quitter la pièce avec l'épée. Elle ne semble pas être une arme bien efficace, n'étant même pas faite d'acier, mais elle n'en est pas moins magique. Elle n'a qu'une seule fonction : servir au combat de la salle n° 13, en dehors de celui-ci, traiter l'épée comme une dague normale.
Si le personnage n'a pas eu la force suffisante pour retirer l'épée, il perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection (contre sorts) ou perdre momentanément (1d4 jours) 1 point de force. Il pourra alors ressortir.

Salle n° 5 (L'Astrolabe) :
Andruald avait conçu cette pièce pour être l'épreuve de l'intelligence.
Comme les cinq autres pièces, il n'y a pas de lumière. Elle contient un livre sculpté dans la pierre, grand ouvert, semblant prêt à être lu. Il faut être obligatoirement un magicien ou un illusionniste (et toutes les autres sous-classes de magicien) pour comprendre les six lignes qui y sont inscrites.
Si tel est le cas, voici ce qu'elle disent :
«Six pour une lumière.
Une noire pour la Septième Voie,
Deux précieuses pour un regard,
Un reflet pour le suivre,
Un œil pour pénétrer son cœur,
Et Haldamir pour fendre l'Ombre. »
Andruald-le-Joueur, Annus MCLXVII.





SPHINX
(Gyno) M/M p. 89)
Classe d'armure (A.C.) : −1
Mouvement : 18"/30"
Dés de vie : 12
Points de vie : 60
Nombre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 2 à 12/2 à 12
Attaque et défenses spéciales : voir Monster Manual
Taille : Grande (L)
Alignement : chaotique bon (C.G.)

OMBRE
(Shadow M.M. p. 86)
Classe d'armure (A.C.) : 7
Mouvement : 12"
Dés de vie (H.D.) : 3 + 3
Points de vie (H.P.) : 18
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : 2 à 5
Alignement : Chaotique mauvais (C.E.)
Attaques spéciales : voir Monster Manual

La voix se fera entendre « *Vous avez passé la seconde* épreuve ! ». Et le personnage pourra alors ressortir. En clair, voici ce qu'avait voulu dire Andruald : *« Six lignes pour comprendre. Une perle noire pour ouvrir le passage vers la septième épreuve, deux pierres précieuses pour un regard* (voir pièce n° 11), *un miroir pour suivre le regard, un œil* (voir clé, pièce n° 8) *pour pénétrer son secret, et l'épée pour tuer sa réincarnation ».*
Si le personnage n'a pas pu comprendre ces six lignes, il perdra 1 à 4 points de coups et effectuera un jet de protection ou perdra momentanément 1 point d'intelligence.

Salle n° 6 (La Croix) :
Andruald avait prévu une épreuve de sagesse dans cette pièce.
Le personnage qui s'approchera de cette pièce sentira une très forte odeur d'encens. Il trouvera une statue de guerrier blessé. L'épreuve consiste à appliquer un sort de soins à la statue. « Cure Light Wounds », impositions des mains, potions ou parchemins magiques servant à soigner sont valables. Si le personnage touche la statue pour toute autre raison que l'application de soins, il ratera son épreuve et donc, perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer son jet de protection ou perdre 1 point de sagesse momentanément. Il pourra alors ressortir.
Si tel n'est pas le cas et que le personnage avait vu juste, la voix dira : *« Vous avez passé la troisième épreuve »* et une perle noire apparaîtra aux pieds de la statue. Le personnage pourra alors ressortir, avec la perle. Celle-ci servira à ouvrir le passage secret se trouvant dans la pièce n° 3.

Salle n° 7 (La Main) :
Andruald y avait conçu une épreuve de dextérité.
La pièce contient un coffre d'airain incassable, qu'on ne peut ouvrir qu'en crochetant la serrure. Seul un voleur ou (un assassin) peut y arriver, mais sans avoir à lancer les dés. Par contre, cette serrure est reliée à un piège qui, s'il n'est pas désamorcé par le voleur (il doit alors lancer les dés) se déclenchera en envoyant un jet de gaz. Le personnage perdra alors de 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection ou perdre 1 point de dextérité momentanément. Le piège peut fonctionner indéfiniment.
Si un voleur n'a pas réussi à désamorcer le piège et qu'il s'est déclenché, s'il est encore vivant, rien ne l'empêchera de prendre les deux gemmes qui se trouvent dans le coffre. La voix interviendra alors : *« Vous avez passé la quatrième épreuve ».* Tout autre qu'un voleur ne pourra ouvrir le coffre et déclenchera obligatoirement le piège. A ce moment-là, seulement, il pourra ressortir.
Ces deux gemmes, valant chacune 100 pièces d'or, serviront dans la pièce n° 11.

Salle n° 8 (Le Chêne) :
Andruald l'avait réservée pour créer l'épreuve de la constitution.
Le personnage qui s'approchera de cette pièce sentira la température baisser très rapidement. La pièce n'est en fait qu'un bassin aux parois très glissantes rempli d'une eau glaciale. Au fond de la pièce, de l'autre côté du bassin, une clé est fixée au mur, dans une petite niche.
L'épreuve consiste à traverser à la nage et ramener la clé. A l'aller seulement il doit effectuer un jet de trois dés à six faces sous son total de constitution.

S'il réussit, il arrivera sans autres problèmes de l'autre côté du bassin et pourra prendre la clé. (La voix dira : *« Vous avez passé la cinquième épreuve ».)* Celle-ci a été forgée, du côté de la boucle, en forme d'œil. Elle servira dans la salle n° 11.

Si le personnage ne supporte pas la température de l'eau, il perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection ou perdre un point de constitution momentanément. En plus, une force très puissante l'attirera vers le côté entrée du bassin. Il ne pourra plus traverser cette eau (magique) et devra ressortir de cette pièce.

Les effets secondaires de cette eau font que tout personnage l'ayant touchée attrape une bonne grippe bien contagieuse ! Le D.M. lance un dé à 20 faces pour déterminer le nombre de violents éternuements des victimes. A chaque envie d'éternuer le joueur a droit à un jet de protection, sinon il ne peut se retenir et déclenche le piège décrit dans la salle n° 3.

Ceux qui sont en bonne santé doivent lancer 3d6 sous leur constitution pour ne pas attraper cette malencontreuse grippe !

Les lanceurs de sorts au nez bouché ont 15 % de chances de rater leurs sorts, à cause des distorsions phonétiques qu'ils créent.

De plus les grippés ont — 1 au charisme !

Salle n° 9 (La Rose) :

Cette salle avait posé quelques soucis au vieil Andruald, mais il finit un jour par trouver une solution acceptable. Il fit un pacte avec un gynosphinx, qu'il paya généreusement avec ses gemmes, pour que celui-ci accepte d'être téléporté à l'intérieur de la salle n° 9 quand un personnage y pénètre. Le travail du sphinx est de poser quelques questions-devinettes et de juger du personnage s'il est digne ou non de recevoir l'objet de l'épreuve, un miroir d'argent. A la fin de la rencontre le sphinx est renvoyé chez lui.

Ainsi donc, il put créer l'épreuve du charisme.

A l'arrivée du personnage dans la salle, le sphinx se trouve sur un piédestal et tient sous sa patte le miroir d'argent.



L'épreuve consiste à convaincre le sphinx de donner son miroir.

Le sphinx posera les questions suivantes :

1. *« Qui es-tu ? »*
2. *« Que cherches-tu ? »*
3. *« Connais-tu la Septième Epreuve ? »*
4. *« En es-tu digne ? »*

La première question est sans importance, le personnage gagnera + 10 %. S'il répond ou mentionne le trésor d'Andruald, il perdra 20 %.

• A la troisième question, si le personnage répond non, il perdra 15 %. S'il répond oui, le sphinx demandera alors : *« Qu'elle est la Septième Epreuve ? »* Si le personnage répond *« La mort de l'Ombre »* ou *« La libération d'Andruald »* ou toute autre réponse approchante, il gagnera 30 %. S'il se trompe, essaie de mentir ou, en fait, ne semble pas connaître la réponse il perdra 30 %.

• A la dernière question, si le personnage répond non, le sphinx dira alors : *« Quitte au plus vite ce lieu, car tu n'y as point ta place ! »*. Le personnage pourra alors sortir dans la pièce n° 3 sans autre dégât mais sans le miroir. S'il répond qu'il ne sait pas ou que ce n'est pas à lui qu'appartient de répondre à une telle question, il perdra encore 10 %. S'il répond oui, le sphinx considèrera alors la réponse en fonction du charisme et des réponses du personnage présent.

La chance de base est de 50 % : pour chaque point en dessous de 15 points de charisme : — 10 % ; pour chaque point au-dessus de 15 points de charisme : + 10 %.

Si le personnage rate l'épreuve, le sphinx utilisera la phrase précédente (quittes au plus vite...).

Si le personnage réussit, il obtiendra alors le miroir, du sphinx, qui dira : *« Tu as passé la sixième épreuve, l'Ultime attend encore. Que la chance soit avec toi ! »* (et le sphinx sera libéré de son engagement avec Andruald).

Note : La porte lumineuse menant à cette salle restera bloquée tant que les cinq autres épreuves n'auront pas été passées avec succès.

Si un personnage refuse de répondre aux questions du sphinx, ou qu'il refuse d'obéir, ou qu'il cherche à attaquer le sphinx ou encore, qu'il se présente une seconde fois devant lui, il risque alors de devoir faire les frais de l'appétit du sphinx. Sa seule chance d'échapper à ses griffes est de fuir, mais ce faisant il perdra 1 à 4 points de coups en passant à travers la porte lumineuse. Il devra également effectuer un jet de protection ou perdre momentanément 1 point de charisme. Si le personnage a raté l'épreuve et qu'il quitte la pièce normalement, il sera bien sûr victime des mêmes effets.

Couloir n° 10 (En entrant, des petits cris aigus peuvent être entendus) :

Un escalier descend en spirale et un couloir assez spacieux continue vers le sud sur une douzaine de mètres. Les murs sont lézardés ou même écroulés par endroits. Ces crevasses sont reliées à une grotte, plus bas. Des chauves-souris géantes ont choisi de nicher dans le couloir et, affolées par la lumière, elles attaqueront les aventuriers pendant 2d4 + 2 rounds jusqu'à ce qu'elles puissent s'échapper dans la pièce n° 3 si les aventuriers ont laissé le passage ouvert. Les chauves-souris préfèreront s'échapper plutôt que d'attaquer si les personnages se plaquent contre les murs du couloir. Si le passage a été refermé, il faudra éliminer toutes les chauves-souris géantes pour pouvoir continuer.

Au bout du couloir a été poussée une large porte d'airain, mais elle n'est pas bloquée ou verrouillée. Elle s'ouvrira simplement si on la pousse.

Salle n° 11 :

Une fois que les personnages auront tous pénétré dans cette pièce, la porte se refermera, quelle que soit la méthode qui a été employée pour l'en empêcher. Elle ne se rouvrira qu'après la béneriction des restes d'Andruald (voir pièce n° 13) et si l'on crie « *Andruald* » devant cette porte.

La pièce, rectangulaire, s'étend sur 5 m de chaque côté de la porte et fait environ 6 m de profondeur. Sur la droite, quelques marches mènent à un autel derrière lequel se dresse une statue d'Hermès. Sur la gauche, une fontaine apparaît, à sec, avec quatre têtes de lion. La pièce n'est pas éclairée et une épaisse couche de poussière s'est déposée sur tous les éléments de cette salle. Les murs sont craquelés et partiellement effondrés.

Si l'on examine attentivement l'autel, on y verra une inscription en commun :

« De la Dernière triompheras
Ou mourras, mais point ne fuieras.
de l'Ombre, ténèbres éternelles,
De Lumière, richesse si belle,
Alors en quiétude me clameras,
Et a jamais en Paix iras. »
Andruald-le-Vieux, Annus MCLXVIII.

Ce qui veut dire en clair : « *De la dernière épreuve tu triompheras ou mourras, mais tu ne fuieras point.* (La porte est fermée). *L'ombre apportera la mort* (en parlant de manque d'éclairage qui profite à la « Shadow » de la pièce n° 13, et en parlant au sens propre de la « Shadow » qui attend son heure). *La lumière apportera la richesse* (la lumière est une bonne arme contre une « shadow », et sans elle on ne peut trouver le trésor). *Alors tu clameras mon nom et la porte se rouvrira.* »

Si la statue est examinée plus en détail, on verra alors que les orbites des yeux sont vides. Si on y introduit les deux gemmes trouvées dans la pièce n° 7, une intense lueur verte partira des yeux et éclairera le centre de la pièce.

Si la poussière est dégagée de cet endroit, une mosaïque apparaîtra. Elle représente un sept de pique. Ceux qui nettoient la poussière ont 1 chance sur 4 de repérer un trou carré dans le pique se trouvant du côté opposé à la porte, près de l'autel. Les autres ont seulement 1 chance sur 6. A ce trou s'adapte le manche du miroir. Il doit être placé face au mur de la porte d'entrée sinon une flèche partira vers celui qui a placé le miroir. Si l'opération est correctement effectuée, le rayon partant des yeux de la statue se focalisera sur le miroir et sera reflété très précisément sur un point de la fontaine.

Ce point de la fontaine correspond à la bouche d'un des lions. A l'intérieur se cache un petit trou rectangulaire, qui correspond en fait à la clé de la pièce n° 8. Si elle est tournée, le passage secret se trouvant sur le mur Est s'ouvrira.

Note : si une détection des portes secrètes est faite dans cette pièce, le passage pourra localisé, ainsi qu'une petite cache sous le pique central du sept de pique. Elle contient une fiole d'eau bénite. Les elfes, nains, gnomes et voleurs ont tous leurs chances de découvrir cette cache (suivant leur méthode).

Couloir n° 12 :

Un escalier très étroit, sinueux et sombre descend en pente assez raide. Il est également en partie éboulé et des lambeaux de toile d'araignée pendent et barrent plus ou moins le passage. Une odeur fétide règne dans le couloir.

Une grosse araignée est tapie dans un renfoncement, prête à mordre les intrus. Les personnages ont 1 chance sur 8 de la remarquer s'ils passent devant ; quant à l'araignée elle attaquera au hasard un personnage passant devant elle. Lancer un dé correspondant au nombre d'aventuriers. Traiter comme « Huge Spider ». Sa morsure est très douloureuse (1 à 6 points de coups) mais son venin n'est pas très puissant : le personnage touché par le venin de la morsure doit effectuer un jet de protection à + 1 contre le poison, ou il tombera inconscient en 1d20 rounds, et ce, pendant 1d20 heures. Dans ce cas, il devra jeter un dé de pourcentage sur « System Shock ». S'il rate, il meurt, pendant la dernière heure d'inconscience.

La porte au bout du couloir est fermée à clé. Sa résistance est de 25 points et deux personnes seulement peuvent essayer de la forcer. Si les toiles d'araignées sont essuyées de la porte, une inscription en commun pourra être déchiffrée :

« Andruald-le-Mort, cette porte ne franchira,
Car de bonne volonté fut forgée.
Jusqu'au Jour Ultime, puisse le garder,
Andruald-le-Mort, alors les siens rejoindra. »
Andruald-le-Vénérable, Annus MCLXIX.

En clair : L'Ombre d'Andruald ne franchira cette porte car elle fut bénie à cet effet et pour l'empêcher de sortir, jusqu'au jour où quelqu'un pénètrera pour lui régler son affaire ! Alors il rejoindra le monde des morts.

Sur toute la hauteur de la porte est gravée une croix. La porte est en métal. A ce niveau du couloir, si l'épée de fer de la pièce n° 4 n'est pas tenue dans un fourreau ou un emballage quelconque, elle prendra une couleur bleu-électrique lumineux et à partir de ce moment seulement une inscription pourra être lue sur la lame : « *Et Haldamir pour fendre l'Ombre* ».

Cette épée avait été forgée spécialement pour détruire la réincarnation d'Andruald. Contre la « shadow » de la pièce suivante, c'est-à-dire l'ombre d'Andruald, elle fonctionnera comme épée longue + 3. Quand le dernier point de coup aura été donné à la « shadow » et qu'elle sera donc détruite, l'arme se désintègrera complètement.

Salle n° 13 (La Crypte d'Andruald l'Ancien) :

La porte donne sur une petite pièce de 6 m de côté, assez abîmée par un ancien tremblement de terre. Une série de colonnes régulièrement espacées, placées à un mètre des murs, forme un carré au centre de la pièce. Au centre de la salle les personnages devinnent plus qu'ils ne voient la présence d'un tombeau de roche noire. Une lourde odeur de moisi se dégage de la crypte et une impression de froid et d'oppression envahit petit à petit les personnages.

La salle est très sombre et semble difficile à éclairer même avec une torche ; il reste beaucoup de recoins sombres. Dans l'un deux se dissimule la « shadow » et elle attaquera le premier personnage qui s'approchera du tombeau d'Andruald.

Elle peut être détruite soit par l'épée enchantée ou tournée par un prêtre chanceux. Dans ce cas-là, elle n'interviendra pas lors de l'ouverture du tombeau. Dès son ouverture, la pièce sera amplement éclairée et la « shadow » clairement visible (voir explication plus bas).



Sur le pied du tombeau, une incription est facilement déchiffrable :
« *Repose en Paix Eternelle* »
Andruald l'Ancien.
Dans le fond du tombeau, les personnages verront le squelette inanimé d'Andruald, allongé sur une litière pourrissante, sur laquelle ont été répandus de petits éclats provenant de toute évidence de la roche du tombeau. Les restes d'Andruald semblent tenir à la main droite une sorte de petit burin, très rouillé.
Sur sa poitrine pend une chaînette retenant une petite bille qui émet une vive lumière blanchâtre, rendant plus sinistre encore le rictus du crâne d'Andruald.
Notes au D.M. : Andruald s'était enfermé lui-même dans cette sépulture, car il sentait la mort envahir progressivement son corps et prendre possession de son esprit. De crainte de gâcher son projet par un acte contrôlé par les forces du mal, il mit la dernière main à son travail depuis l'intérieur du tombeau, où il grava à l'aide de son outil ces mots ultimes :
« *De la Septième triompheras*
Et prieras pour une âme en peine,
Alors enfin délivrée de sa haine.
Sans tarder Bénédiction feras don
Aux poussières gisant de fond,
Et Cœur moult attendu gagneras. »
Andruald l'Ancien, Novissima Verba, Annus MCLXX.
Il prit soin de se munir d'une bille sur laquelle avait été lancé un sort de « Continual Light », d'une part pour éclairer son travail, et d'autre part, pour tenir à distance toute créature des ténèbres qui aurait voulu commettre quelqu'acte sacrilège sur sa dépouille.
Les personnages devront réaliser qu'il faut regarder sous le couvercle du tombeau pour trouver le texte final. Ils devront également comprendre qu'une prière est nécessaire pour l'âme d'Andruald et une bénédiction absolument indispensable pour éviter que l'Ombre ne se reforme au bout de 1d6 Tours. Ceci est dû à la nature de la malédiction qui a frappé Andruald. Il ne s'agit pas en fait de vaincre la « shadow » elle-même, mais de briser la malédiction.
Pour cela, seul le sort « Bless » et l'utilisation de l'eau bénite peuvent avoir un effet efficace. Optionnellement, l'épée ne se désintègrera que lorsque la malédiction sera brisée. A ce moment seulement s'ouvrira le cœur d'Andruald : c'est-à-dire une cache qui se trouve sous le tombeau, contenant le fameux trésor de l'Ancien. Si les joueurs sont inexpérimentés, il sera bon de leur rappeler que l'eau bénite n'a aucun effet sur les « non-morts » ayant une forme immatérielle. Tomber à court d'eau bénite avant la bénédiction signifie la mort certaine du groupe qui ne pourra pas ressortir par la porte d'airain de la pièce n° 11. Le seul recours possible dans ce cas est de creuser une galerie dans la roche pour rejoindre la grotte des chauves-souris géantes. Ceci reste encore faisable si des nains ou des gnomes sont dans le groupe, munis des instruments et outils adéquats (au moins un marteau). Pour rejoindre la grotte la plus proche, une épaisseur de 30 m de roche doit être excavés. (Voir page 106 D.M.G.).
Trésor de l'Ancien :
500 pièces d'or environ par personnage (maxi 3.000 p. or) ;
1 parchemin magique de deux sorts de premier niveau pour magicien ou illusionniste ;
1 potion (pour deux personnages au maximum), 4 au maximum.
(Ex. : Growth, Polymorph Self, Sweet Water, Plant Control).
Bonus de points d'expérience :
(total 360 xp)

Solution de l'énigme de la salle n° 2	30 xp
Chacune des six premières épreuves	60 xp
Solution du mécanisme de la pièce n° 3......	50 xp
Emplacement des gemmes dans la pièce n° 11	60 xp
Emplacement du miroir dans la pièce n° 11	50 xp
Emplacement de la clé dans la pièce n° 11 ..	40 xp
Utilisation de l'épée contre l'Ombre	60 xp
Bénédiction dans la crypte	80 xp
Ouverture de la porte dans la pièce n° 11	30 xp
Total	760 xp

La bille d'Andruald est considérée comme un objet magique : 250 xp/750 p. d'or. □

Bruce Heard.

Citadel





LA BATAILLE DE DIEN BIEN PHÛ (13 mars - 7 mai 1954)

Fabricant : Game Designer's Workshop, 203 North Street, Normal IL 61761, Etats-Unis.

Sujet : la bataille de Dien Bien Phû de mars à mai 1954 ou comment la France perdit la fine fleur de ses unités parachutistes.

Matériel : deux cartes de 70 × 56 cm qui peuvent s'assembler pour former une surface de jeu de 111 × 70 cm représentant la cuvette de Dien Bien Phû et le camp retranché.

Deux tableaux des terrains comprenant en outre une table des tirs antiaériens et des modifications à la puissance des canons antiaériens, avec au dos les tables des résultats de combat ainsi que les ajustements à la puissance de feu selon la portée. Une feuille d'informations pour les scénarios avec au verso le calendrier des tours de jeu ; une feuille de disponibilité de l'aviation française ; un livret de règles en anglais de 20 pages ; 224 pions représentant les troupes françaises et vietminhs ainsi que différents marqueurs.

Système de jeu : alternance des phases de mouvement, de tirs indirects et directs des deux joueurs, ainsi que de leur phase de combat. Le joueur vietminh se déplaçant en premier ; intervention de l'aviation ; réduction des unités par pertes successives au cours des combats et des bombardements.

Complexité : complexe et ceci quel que soit le niveau des joueurs, en raison des nouveaux systèmes introduits par la règle.

Nombre de joueurs : deux ; cependant, nous conseillons à ceux qui voudraient s'attaquer à la campagne de prévoir plusieurs joueurs dans chaque camp.

Possibilité de jeu en solitaire : modérée en ce qui concerne les petits scénarios mais particulièrement faible en ce qui concerne la campagne.

Possibilité de jeu par correspondance : faible en raison du trop grand nombre de jets de dé nécessaire.

Date de publication : 1977 ; une version sous boîte avec un errata est sortie en 1980.

Signes particuliers : jeu introduisant pas mal de nouveaux concepts tant au niveau du mouvement, qui est sans limite, qu'au niveau du combat.

"CITADEL" : la bataille de Dien Bien Phû

"CITADEL", pour la plupart des personnes qui s'intéressent à l'histoire militaire contemporaine ainsi que pour un grand nombre de wargamers, évoque le souvenir de l'une des plus cruciales batailles de la Seconde Guerre Mondiale, celle de Kursk, ceci parce que l'offensive allemande qui la provoqua portait le nom d'opération Zitadelle (citadelle en allemand). Mais c'est aussi le titre d'un jeu de la marque G.D.W. sur la bataille de **Dien Bien Phû,** l'une de nos plus belles défaites qui marqua le commencement de la fin de notre empire colonial. Elle permit à la Légion Etrangère de jouer encore une fois "Camerone", et sanctionna la propension qu'a l'armée française (depuis 1870) à s'installer dans des cuvettes dès qu'elle en aperçoit. Si ce jeu n'est pas très connu (et ceci paradoxalement autant aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne qu'en France ; chez nous le wargame reste encore une nouveauté et

d'autre part il existe un jeu entièrement français sur le sujet[1]), c'est peut-être en raison de son thème : une bataille de la guerre d'Indochine (guerre coloniale, sujet particulièrement ésotérique pour les Anglais qui perdirent leur empire sans qu'un seul coup de feu, ou presque, soit tiré ; sujet plus réconfortant pour les Nord-Américains puisqu'il rappelle qu'ils ne furent pas les seuls à subir des échecs dans le Sud-Est asiatique), et en raison de sa situation initiale : un siège (thème que la plupart des joueurs considèrent comme particulièrement embêtant en raison du faible nombre de manœuvres qu'il permet).

Pourtant, quelle richesse et quelle originalité ! Connaissez-vous beaucoup de jeux qui réunissent les éléments suivants : une armée assiégée, des tactiques et des armements datant de la Seconde Guerre Mondiale, la Legion Etrangère, des chars et un système aérien très subtil et qui change agréablement des abstractions que l'on trouve dans la plupart des jeux où l'aviation intervient dans les opérations terrestres.

La meilleure explication du désintérêt des joueurs pour "Citadel" réside peut-être dans la carte. Celle-ci, en deux parties, frappe par sa trop grande netteté et sa trop grande simplicité. Elle représente la cuvette et ses bords ; le fond de celle-ci ayant été fortifié par les Français, l'on y trouve tout un réseau de point d'appui représentés par des hexagones entourés d'un dessin de barbelés. De ces points d'appui, seuls quelques-uns ont gardé leurs noms en entier (Marcelle notamment), les autres ne gardant des prénoms féminins dont ils avaient été baptisés, que les initiales : El1 (Eliane 1), H1 (Huguette 1), etc., ce qui donne au champ de bataille une atmosphère froide et inhumaine favorisant peut-être le réalisme. Mais qui n'est pas le bienvenu dans un jeu destiné tout de même à d'autres clients que des militaires de carrière. Le reste de la carte est du même tonneau. Les pentes de la cuvette sont coloriées en vert clair (pour représenter la jungle qui les couvrait). Hors les points d'appui cités plus haut, la cuvette elle-même n'est égayée que par quelques marécages et rivières (en bleu) ainsi que par des hauteurs (en brun). Ce n'est que lorsque les pions ont été installés que la surface de jeu s'anime pour se transformer en l'un des plus attrayants patchworks. Les pions représentant les unités vietminhs sont tous d'un rouge brillant qui contraste vigoureusement avec la multitude de couleurs plus sombres dont sont parées les forces du corps expéditionnaire français, soulignant aussi la structure multinationale des forces françaises qui combattaient en Indochine.

Le reste du matériel de jeu est un peu plus attractif. Les tableaux d'organisations, les tables ainsi que l'organisation des règles sont typiques de G.D.W. Les règles le sont même un peu trop, risquant ainsi de confondre le joueur présomptueux, et de piéger l'inattentif. En effet, ces règles introduisent, dans un domaine où l'on jugeait pourtant les problèmes réglés et à l'époque où le jeu a été créé (1977), le mouvement. Un nouveau concept : le mouvement sans limites.

Un système de jeu original

Ce qui distingue G.D.W. des autres marques produisant des jeux de simulations stratégiques et tactiques, c'est qu'au cours des années, elle ne s'est jamais reposée sur ses lauriers, et ses inventeurs ont réussi à échapper à la tentation qui consiste à exploiter, jusqu'à ce que mort s'ensuive, tel ou tel système de jeu qui a eu du succès. Si de telles pratiques rendent les règles faciles à assimiler pour les joueurs (s'ils les ont déjà vues quelque part) et plus faciles à écrire pour l'inventeur, cela entraîne aussi une certaine sclérose. Ainsi, la compagnie a toujours essayé de lancer de nouvelles idées ou de combiner deux ou trois nouveautés apparues dans des jeux différents. Comme la plupart des "wargamers" sont des gens conservateurs, le fait de toucher à deux ou trois sacro-saints principes tels que le mouvement risquait de leur faire attraper une attaque d'apoplexie. Et pourtant, l'inventeur y a touché, en n'imposant aucune limite aux mouvements des unités. Celles-ci peuvent parcourir la carte en long, en large et en travers sans se soucier le moins du monde de leur potentiel de mouvement, ceci dans l'intervalle de temps que représente un tour de jeu. Durant la bataille, les unités se déplacèrent jusqu'à ce qu'elles rencontrent des forces ou des obstacles suffisants, les incitant à s'arrêter pour échapper au feu de l'ennemi ou à ralentir ce qui permettait ainsi à l'artillerie et aux armes lourdes d'entrer en action avec suffisamment de précision pour causer des pertes appréciables aux troupes en progression.

Et oui, dans "Citadel", les unités ne possèdent pas de potentiel de mouvement qui limite leur possibilité d'action et l'on ne trouve bien sûr aucun tableau indiquant les effets du terrain sur les mouvements. L'inventeur explique ce choix par la durée en temps réel représentée par un tour de jeu (24 h) et par le fait que chacune des unités puisse, si elle n'est pas empêchée par l'ennemi, couvrir toute la cuvette.

Ainsi, durant la partie les unités se déplacent sur l'habituel réseau d'hexagones comme dans la plupart des wargames, mais elles ne stoppent qu'aux "points de vulnérabilité" (*vulnerability points* dans le jeu) ; c'est-à-dire au moment où elles sont le plus exposées pour subir les tirs d'opportunité ennemis ou lorsqu'elles pénètrent dans les Z.D.C. des forces de l'adversaire. Les points de vulnérabilité diffèrent selon le côté où vous vous placez (vietminh ou français). Ainsi, dans la jungle le Viet est roi alors que les Français connaissent parfaitement les passages à travers les réseaux de barbelés.



Quoi qu'il en soit, les unités des deux camps peuvent être aussi l'objet de tirs d'opportunité après avoir franchi trois hexagones de terrain clair. Pendant la phase de mouvement ennemie, le joueur adverse peut essayer de pratiquer ces tirs d'opportunité contre les unités en progression, à chaque fois que celles-ci ont atteint un point de vulnérabilité. Les



unités en progression, qui n'ont pas été clouées au sol (*pinned*) par le tir ennemi, peuvent ensuite reprendre leur progression jusqu'à leur objectif ou bien à la prochaine Zone de Contrôle ennemie ou point de vulnérabilité. Comme les unités amies ne peuvent tirer qu'une seule fois par phase de mouvement ennemie et qu'une seule de ces unités ne peut tirer à chaque point de vulnérabilité, le défenseur doit décider quelle attaque le menace le plus de façon à la neutraliser avant qu'elle n'atteigne ses positions défensives, tout en laissant parvenir les autres de façon à les repousser au corps à corps. Etant donné la situation stratégique, c'est le joueur français qui a le plus souvent à décider quelle attaque viet est la plus dangereuse. Il réalise ainsi très vite deux choses : tout d'abord, que les armes dont disposent les défenseurs du camp retranché peuvent tirer sur les vagues d'assaut vietminh sans pour autant les arrêter, ensuite qu'il ne peut défendre efficacement tous les points d'appui. La bataille évolue ainsi de bluffs en contre-bluffs chacun essayant de rouler l'adversaire un peu comme dans la bataille que se livrent Romains et Gaulois, dans le jeu d'Avalon Hill, **Alesia.**

Ce n'est que dans le premier scénario que le joueur français peut profiter pleinement des champs de tir qui avaient été soigneusement préparés autour des points d'appui. Dans tous les autres, les Viets ont la possibilité de s'enterrer et de creuser des tranchées allant vers la forteresse un peu comme des sièges des XVIIe et XVIIIe siècles où chaque assaut supposait de formidables travaux de terrassement de façon à réduire l'espace de terrain découvert que les troupes d'assaut auraient à traverser sous le feu de l'ennemi avant d'atteindre les murailles. Curieusement, le général Giap n'utilisa pas tout de suite ses célèbres sapeurs mais seulement après le bain de sang que fut l'attaque des points d'appui Béatrice et Huguette. (Evénements que couvre le scénario n° 1 du jeu).

Aucune unité viet n'est considérée comme vulnérable lorsqu'elle se trouve dans une tranchée, ce qui permet une méthode d'assaut avec un minimum de pertes, si le joueur viet réussit à conduire sa tranchée jusqu'au cœur de son objectif juste dans les Z.D.C. d'unités ennemies. Les retranchements permettent aussi aux unités de Giap de se déplacer stratégiquement presque sous le nez des troupes françaises. Des emplacements de tirs peuvent aussi être construits avec le réseau de tranchées, ce qui permet aux Vietminhs d'appuyer leurs assauts avec leur redoutable artillerie lourde tirant directement sur les positions françaises. La vitesse de construction de ces retranchements peut sembler très élevée mais elle est parfaitement exacte. Les Américains firent d'ailleurs eux aussi la douloureuse expérience de la rapidité que mettaient Nord-Vietnamiens et Viet-Congs à s'enterrer. Cependant, il y a un petit point noir, le système de construction est un peu trop abstrait mais compte tenu de la dynamique de la partie, cela n'a guère d'importance. A la phase des tirs indirects qui suit la phase de mouvement dans la séquence du tour de jeu, succède une phase des tirs directs. Les règles semblent favoriser le joueur vietminh en lui permettant d'ouvrir le feu en premier durant la phase des tirs indirects ; ceci quel que soit le joueur dont c'est le tour de jouer, mais ce n'est qu'une fausse impression. La possibilité qu'ont les armes lourdes de tirer durant l'une ou l'autre des deux phases dépend surtout de leur type, et les obusiers (qui sont les plus efficaces dans le matraquage et qui constituent le gros de l'artillerie viet) ne peuvent tirer que pendant la phase des tirs indirects ou directs selon la distance de leur cible.

Les règles concernant l'observation des objectifs des tirs d'armes lourdes sont standards et en relation étroite avec le tir direct. Elles ne doivent donc présenter aucun problème. Elles soulignent cependant l'une des lacunes les plus surprenantes du jeu. Comme mentionné précédemment, les hexagones de jungle qui entourent la vallée sont tous d'une couleur verte sans que la ligne de pente n'ait été suggérée. Comme celui qui a dessiné la carte a placé tous ces hexagones de jungle au même niveau, et ils bloquent toute observation, rien n'a été prévu pour simuler les postes d'observation qu'établirent les Viets sur les hauteurs des pentes de la cuvette, et que les Français auraient bien aimé détruire. Ainsi, quoi qu'il arrive, les Viets observeront toujours le camp retranché dans ses moindres recoins, ce qui est très utile pour le tir indirect comme nous allons le voir. Les objectifs des tirs indirects effectués durant la phase appropriée doivent d'abord être repérés. Ce repérage peut être effectué de trois façons différentes : tout d'abord, la signalisation des unités ennemies par des unités amies adjacentes, puis l'observation en terrain libre ; enfin, sont considérées comme repérées, toutes les positions de canons sans recul tirant depuis un hexagone de jungle. Des règles d'observations aériennes sont fournies dans le chapitre du livret qui a trait à l'aviation ; elles seront examinées un peu plus loin.

Que faire si vous avez un bataillon vietminh qui a élu domicile sur le toit de votre bunker ?

A Dien Bien Phû, les Français avaient réussi à dicter leurs conditions aux Vietminhs et à leur imposer notamment le lieu de la bataille. (Comme à Na-San où le camp retranché avait rempli son rôle et où 7.000 Viets s'y étaient cassés les dents). Le plan du général Navare, commandant des forces françaises en Indochine en 1954, était d'attirer les Viets dans une bataille rangée où ils buteraient sur un système défensif préparé depuis 5 mois. Le ravitaillement, les remplacements et les renforts seraient acheminés jusqu'à la forteresse par voie aérienne.

La stratégie optimum consiste dès lors, pour le Français, à couvrir efficacement autant de positions menacées que possible, avec des forces qui devront être au plus capables de contre-attaquer une fois que les Viets ont frappé et qu'ils ont (peut-être) délogé les défenseurs d'un point d'appui. Tant que le Français garde une masse de manœuvre en réserve et qu'il inflige de lourdes pertes à l'ennemi pour chaque point d'appui abandonné, une victoire des forces communistes sera tout aussi aléatoire et tout aussi coûteuse qu'elle le fut dans la réalité.

C'est la recherche d'un équilibre entre l'utilisation de la puissance de feu des défenseurs du camp retranché et leur capacité de lancer de coûteuses contre-attaques contre les (trop) nombreux bataillons viets, qui donne à la partie tout son intérêt du côté français. Une fois que vos unités sont adjacentes aux troupes ennemies, celles qui n'ont pas été clouées au sol par les tirs d'opportunité, peuvent combattre au corps à corps. Le combat rapproché est, dans "Citadel", au cœur du système de combat. D'autre part, le facteur moral y joue un rôle prépondérant. Le système de combat, plutôt complexe, diffère beaucoup d'autres wargames plus classiques, chaque combat se déroulant selon la procédure suivante :

Tout d'abord, l'on détermine un rapport de force

brut, puis chaque camp détermine le moral moyen des unités engagées dans le combat qu'ils sont en train de résoudre. Un dé est ensuite lancé de chaque côté et le résultat est ajusté selon le rapport de force brut pour obtenir, après addition de ce résultat au moral moyen des unités concernées, un "nombre de vérification du moral". Les deux nombres (celui représentant le moral moyen et le nombre de vérification) sont comparés et les unités dont le chiffre de moral est inférieur au nombre de vérification, lâchent pied et fuient devant l'ennemi. Le potentiel de combat des unités qui sont restées face à l'ennemi, sert ensuite à recalculer un nouveau rapport de force brut qui est ensuite modifié selon la différence de moral moyen entre les empilements ou unités qui en sont venus à déclencher de vives réactions. Pour certains, l'absence de limitations au mouvement dans "Citadel" a dû constituer un tel choc qu'ils ne purent le surmonter et examiner plus méticuleusement le jeu, ignorant ce système de combat compliqué mais intéressant.

Par exemple, un rapport de force de 2-1 peut être augmenté à 5-1 puis descendu à 3-1 selon que le moral moyen de l'attaquant et du défenseur est de 3 et 2 respectivement.

Le jet d'un dé sous la colonne du rapport de force, sur la Table des Résultats des Combats, détermine l'issue de l'affrontement. Les résultats de combats sont tout aussi inhabituels que le mode de résolution de ces mêmes combats. Ils vont de la retraite simple à la retraite en déroute en passant par le débordement. Des pertes peuvent aussi être subies, soit seules ou combinées avec un autre type de résultat. Le résultat débordement mérite quelques explications car il est fort différent de ce que l'on peut voir dans d'autres jeux (ex. **Panzer Gruppe Guderian, Drive on Stalingrad** où le terme overun, traduit le plus souvent en français par débordement, représente une attaque de rupture). Avec ce résultat, le défenseur est considéré comme tenant encore la plus grande partie de sa position, et l'attaquant comme l'ayant investie ; la décision n'a donc pas encore été faite. L'attaquant place alors ses pions dans l'hexagone occupé par le défenseur qui, une fois les pertes déduites de chaque côté, a le choix entre trois types d'actions. Il peut battre en retraite, contre-attaquer immédiatement, ou demander à ce que l'on tire sur ses propres positions, affectant l'ennemi mais aussi ses propres troupes — Belle innovation — Les pertes subies réduisent petit à petit les unités d'infanterie, le système utilisé étant celui de la réduction par "Pas" (voir *C.B.* nº 9). Des pions interchangeables suivant le niveau des effectifs de l'unité sont fournis pour les bataillons qui possèdent cinq "pas" alors que les compagnies n'en possèdent qu'un. Lorsqu'une unité a atteint un seuil de pertes particulièrement critique, le pion qui la représente est retourné pour indiquer son état de délabrement extrême. Il est assez surprenant de s'apercevoir que le moral des compagnies de parachutistes français augmente en fonction des pertes qu'ils subissent. Mais comme l'inventeur a, semble-t-il, décidé de faire du moral le plus important des facteurs dans "Citadel", cela simule très bien l'évolution des hommes composant ces unités d'élites que sont les parachutistes, qui, après de durs combats, avaient acquis une expérience et un mordant leur permettant de se sortir des situations les plus désespérées. Mais les forces françaises qui combattaient à Dien Bien Phû ne sont pas composées que de troupes d'élite. L'on trouve aussi diverses compagnies légères thaï qui risquent de déserter une fois que deux points d'appui complets sont tombés entres les mains des rouges. Cette désertion est bien sûr fonction de leur facteur moral et le mécanisme en est très simple, un peu comme un jet de protection dans un jeu de rôle.



Les blindés

Vu l'importance du moral durant la phase de combat, il est facile d'imaginer l'effet des blindés sur une mêlée, surtout si l'on sait que chaque char de combat ajoute 1 au moral des unités engagées avec lesquelles ils sont empilés, en plus de leur potentiel de combat. Les règles qui concernent les chars sont plutôt détaillées, et seuls les chars complètement opérationnels peuvent supporter l'attaque ou la défense. Les tanks endommagés n'ajoutent, eux, que leur puissance de combat réduite, aux unités avec lesquelles ils sont empilés, et ceci seulement en défense. Chaque blindé engagé durant la bataille est représenté par un pion qui porte le nom du char qu'il représente ; ce qui facilite beaucoup l'identification des joueurs avec ce qui se passe sur la carte. Les chars peuvent tirer avec leurs canons et leurs mitrailleuses (*Small Arms*) durant la phase des tirs directs ; les deux types de tirs doivent toujours être dirigés sur le même hexagone. C'est assez étrange car canons et mitrailleuses des chars n'ont pas la même portée et il serait sûrement intéressant de voir si une règle permettant de séparer les tirs, aurait un effet sur l'équilibre du jeu. Seuls, les Français possèdent des blindés, 10 très exactement au début de la partie, et ils n'en reçoivent plus durant toute la partie, ni en renfort, ni en remplacement. Pour le joueur viet, ces engins représentent une nuisance majeure et ils sont particulièrement difficiles à détruire. Ils sont immunisés contre les effets du tir d'armes légères bien sûr, et même les tirs d'armes lourdes n'ont que 50 % de chance d'endommager un char, ceci quel que soit le poids et le calibre des obus employés. Si un blindé endommagé l'est encore une fois, il est considéré comme détruit et retiré du jeu.

Pour faire la pige aux Rouges, les chars endommagés peuvent être remorqués jusqu'au Bunker Atelier (*Armour Bunker*) où ils seront réparés. Ce bunker peut également servir de réserve car les blindés, une fois dedans, sont pratiquement impossibles à détruire. La meilleure tactique pour le Vietminh consiste donc à endommager les chars puis de les encercler après avoir submergé leur infanterie d'accompagnement. Chaque succès viet contre un blindé enlève au joueur qui le représente une sacrée épine du pied. Dans la version originale des règles (1977), chaque char opérationnel pouvait ajouter 3 points au moral moyen de l'empilement où il se trouvait. Ainsi, si assez de tanks étaient ajoutés à un empilement, ceux-ci pouvaient assurer une victoire automatique dans n'importe quelles circonstances. La version révisée de la règle (1980) reflète mieux ce que fut le rôle (leurs missions furent essentiellement des missions de support) des chars durant la bataille. Les règles conduisent le joueur français à agir ainsi en prévoyant qu'un blindé surpris, non accompagné ou empilé simplement avec une unité d'artillerie ou de mortiers, est automatiquement éliminé si l'infanterie viet l'attaque en combat rapproché.

Ravitaillement aérien

Après s'être installés dans la vallée, les Français furent confrontés à cet important problème de ravitailler, de renforcer et de supporter les parachutistes qui se trouvaient dans la cuvette. Un véritable casse-tête logistique qui, s'il était fidèlement représenté dans le jeu, nécessiterait des règles complexes. Les Vietminhs, qui se ravitaillaient par voie de terre, avaient d'autres problèmes avec les bombardements stratégiques français qui opéraient des coupes sombres dans le flot de munitions, de matériels, de nourriture qui parvenaient aux troupes de Giap.

Dans le jeu, il y a deux types de ravitaillement : celui en fournitures diverses (le ravitaillement général, dans le jeu *General Supply*) et le ravitaillement en munitions pour l'artillerie. Examinons tout d'abord le ravitaillement général. Celui-ci est alloué aux Viets sous forme de Points de Ravitaillement Général (G.S.P. - *General Supply Points* dans le livret de règles). Il arrive en quantité croissante à tous les tours de jeu, à moins d'un bombardement bien réussi. Le Français, quant à lui, doit choisir le type de ravitaillement qu'il va transporter jusqu'au camp retranché ; ceci dans les limites imposées par les règles qui ont trait à l'aviation.

Chaque tour de jeu (chaque jour puisqu'un tour représente 24 h) les Français consomment 20 Points de Ravitaillement Général et les Viets 25. Si les troupes des deux camps ne reçoivent pas leur ravitaillement, les joueurs en subiront les désagréments. Tout d'abord, leurs mortiers légers (organique aux compagnies françaises) se tairont puis ils courront le risque de voir leurs troupes déserter. Seule, l'infanterie des deux camps en est capable. Un dé est lancé et le nombre obtenu représente le nombre de points de combats qui se sont évanouis dans la jungle à raison d'un point au maximum par compagnie.

La règle qui concerne le ravitaillement de l'artillerie en munitions demande un peu de comptabilité car le nombre de coups disponibles pour chaque calibre doit être noté. Chaque unité de mortiers lourds, d'obusiers et de canons sans recul (les canons des chars sont classés dans cette catégorie), dépense un nombre de points de munitions de la catégorie

appropriée égal au nombre de points de combats qui ont été utilisés lorsque l'unité a tiré. Comme les joueurs ne peuvent diviser le tir d'une unité sur plusieurs hexagones, la dépense en munitions est très importante mais heureusement les joueurs peuvent ne pas utiliser toute la puissance d'une unité, économisant ainsi les munitions.

L'une des principales missions des forces aériennes françaises est de ravitailler le camp retranché, mais ce n'est pas la seule, puisqu'elles peuvent aussi accomplir des missions de suppression de la Flak ennemie, des bombardements stratégiques, des missions d'observation, et de support tactique. Pour ce faire, le joueur français dispose de quatre grandes catégories d'appareils composées de différents types d'avions. Mention doit être faite de la beauté des pions représentant les différents types d'avions, et sur lesquels a été dessinée la silhouette des appareils qu'ils représentent.

Les missions de support tactique sont effectuées par les bombardiers et les chasseurs bombardiers qui ont le choix entre trois altitudes, haute, moyenne, ou basse, mais qui doivent de toute façon braver le feu intense de la D.C.A. vietminh (à moins que celle-ci n'ait été réduite au silence). Plus vos appareils voleront haut plus la Flak adverse aura de mal à les atteindre mais la précision et l'efficacité de leurs actions s'en ressentiront. Les chasseurs bombardiers sont aussi capables d'attaquer les troupes viets adjacentes aux unités françaises, ce qui est très utile au joueur français mais que le joueur vietminh n'apprécie généralement pas ; surtout lorsque l'objectif de telles attaques est constitué par une unité qui a réussi à atteindre les barbelés du camp retranché, à peu près intacte.

Les C 119 sont des appareils polyvalents et peuvent effectuer des bombardements stratégiques tout comme les bombardiers. Ces missions sont représentées de façon abstraite et ont lieu hors de la carte, chaque succès français réduisant un peu le ravitaillement disponible aux assiégeants de Dien Bien Phû. Là aussi, vous pouvez choisir l'altitude à laquelle les attaques sont effectuées. La Flak prélève son tribut d'appareils puis le jet d'un dé indique le type et le volume du ravitaillement détruit.

Les seuls avions d'observation fournis dans le jeu sont de petits *Crickets* qui peuvent observer une surface équivalente à un hexagone et les six qui l'entourent. L'observation, comme nous l'avons vu plus haut, est absolument nécessaire aux tirs indirects de l'artillerie et l'observation aérienne est le seul moyen offert au joueur français de débusquer des unités ennemies profondément enfouies dans la jungle. Les missions d'observation sont effectuées à moyenne altitude. L'aviation française peut aussi attaquer la Flak, de la même façon qu'elle attaque au sol, l'infanterie ennemie, avec cette exception que toutes les attaques doivent être faites à basse altitude. Les C 47 et C 119 qui constituent la flotte de transport du joueur français peuvent amener du ravitaillement et du personnel au camp retranché en fonction de ses besoins. Chaque charge possède un poids et un encombrement différents, et certains appareils ne tardent pas à se spécialiser dans le transport de munitions, de remplacements ou de ravitaillement général. Lors des parachutages, il y a des chances que les colis soient détruits ou qu'ils tombent aux mains des Viets qui sont libres de les utiliser s'il s'agit de munitions ou de ravitaillement général. Le pourcentage de mauvais largages augmente suivant que celui-ci est effectué à moyenne ou à haute altitude. Les conditions atmosphériques au-dessus des aérodromes et des zones des objectifs ont un effet sur les missions de l'aviation. Certains des appareils viennent d'un porte-avions situé dans le golfe du Tonkin et tous les autres, de terrains situés dans le Delta de la Rivière Rouge. Le temps est présumé comme étant toujours clair en mer mais un dé est lancé pour connaître son état au-dessus des bases de la Rivière Rouge, de la ligne de ravitaillement vietminh et de Dien Bien Phû. Les règles concernant le feu antiaérien s'incorporent très bien au système utilisé pour représenter les effets de l'aviation. La puissance de feu de la D.C.A. dépend de l'altitude de son objectif et du type de canons employés. Une règle nouvelle et intéressante a été introduite à propos des combats sol-air, celle qui concerne la trajectoire en vol des appareils. Cette trajectoire est définie comme l'espace aérien qu'un avion devra traverser pour effectuer sa mission. Dans le jeu, elle consiste, en une série d'hexagones derrière le pion



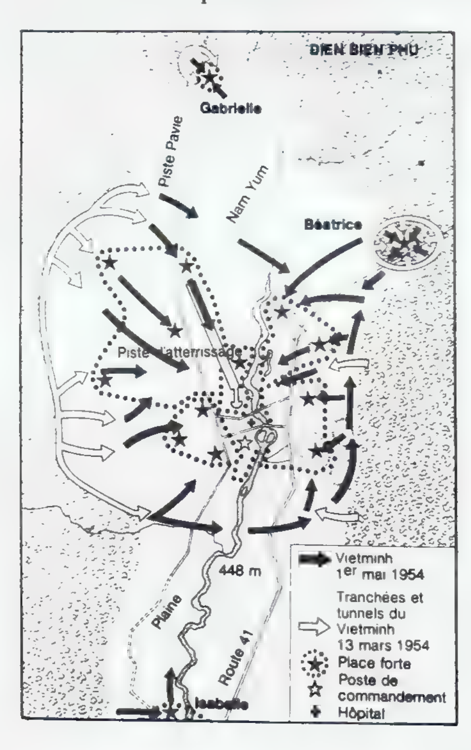
représentant l'avion une fois qu'il a été placé sur son objectif. La longueur de la série d'hexagones dépend de la catégorie où est classé l'avion ; les chasseurs bombardiers possédant la plus courte avec 5 hexagones et les transports la plus longue (15 hexagones).

Les avions d'observation possèdent plus une orbite qu'une trajectoire, les six hexagones entourant la position occupée par l'appareil étant considérés comme l'espace aérien qu'il traverse en effectuant ses observations. Les batteries antiaériennes peuvent tirer sur tout avion dont la trajectoire et l'altitude est à la portée des armes qui les équipent. Le petit aérodrome de Dien Bien Phû ne peut recevoir que les chasseurs bombardiers ainsi que les avions d'observation qui y sont d'ailleurs basés. Bien qu'ils puissent y être protégés de la même façon que les blindés, le joueur français peut opter pour un transfert français vers les terrains de la Rivière Rouge s'il trouve que le matraquage viet est trop dangereux ; ceci réduit la fréquence de leurs sorties car le temps

de vol jusqu'à Dien Bien Phû est alors plus long.

D'autre part, et si le terrain est sous le feu de la D.C.A. viet, les appareils basés sur le terrain de la forteresse courent deux fois plus de risques de se faire descendre au décollage.
L'artillerie antiaérienne peut détruire, endommager, ou faire renoncer les appareils à leurs missions. Les avions endommagés peuvent être réparés et des remplacements sont prévus en fonction du nombre d'avions déjà abattus.

Pour donner un peu plus de fil à retordre au joueur français, les pilotes (qui étaient pour la plupart des civils), des transports risquent de se mettre en grève pour environ une semaine, bouleversant le programme logistique préalablement établi. Il doit aussi se souvenir que le porte-avions Arromanches est, à un moment remplacé par le Bellau Wood qui est équipé avec d'autres appareils. Le livret de règles propose aussi un intéressant jeu en solitaire utilisant les règles de bombardements stratégiques. Il représente très bien les problèmes des forces aériennes



françaises essyant d'interrompre le flot de ravitaillement qui était destiné à la vallée. Les règles de ravitaillement et celles concernant les forces aériennes sont présentées comme des règles avancées mais il est difficile, vu leur importance, de jouer une partie sans les incorporer. En fait, il est douteux que l'inventeur du jeu les ait considérées comme optionnelles. Les seules véritables options sont en faveur du Vietminh, l'une dote chacun de ses bataillons d'infanterie d'une compagnie organique de 4 mortiers de 82 mm, et la seconde lui donne une batterie de Katgoucha (les célèbres orgues de Staline) qui peut envoyer 40 facteurs de puissance de feu sur un hexagone et ceux qui lui sont adjacents, une seule fois par tour.

Les scénarios

Le jeu se présente en une série de scénarios, allant chronologiquement des "premières escarmouches" jusqu'à la destruction des forces françaises et du camp retranché. La plupart durent entre 5 et 7 tours de jeu, ce qui peut sembler assez court, mais chaque tour est très long et une partie de sept tours demande entre douze et quatorze heures pour être finie. Le scénario simulant toute la campagne, est d'une durée de 55 tours et demande plusieurs soirées pour le compléter.

Les scénarios intermédiaires (du point de vue chronologique) sont les plus intéressants ; ils font entrer en lice tous les éléments du jeu et sont très bien équilibrés. L'inventeur du jeu semble donner plus d'importance aux scénarios individuels plutôt qu'à la campagne toute entière. Les recherches qui ont été faites au sujet de la position des troupes vietminhs à certains moments cruciaux de la bataille, et au sujet des pertes qu'elles avaient enduré, en témoignent. Le jeu, lors de sa publication en 1977, avait été critiqué au sujet de la vitesse de remplacement de l'infanterie communiste, et de sa capacité à résister aux attaques aériennes les plus dévastatrices. La version 1980 du jeu tient compte de ces commentaires puisqu'un errata clarifie les règles concernant les remplacements ainsi que celles concernant la vulnérabilité de l'infanterie aux attaques aériennes. Il précise en particulier qu'une unité d'infanterie viet seule, ne peut être l'objet d'attaques tactiques de l'aviation si elle se trouve dans un hexagone de jungle ou dans une tranchée, qu'à condition d'être ou d'avoir été adjacente à une unité française durant le tour de ce joueur. Si les coups que lui occasionne l'aviation française sont très rudes, la cause vietminh est loin d'être désespérée. Il est important de noter que, ce qui peut sembler être des pertes acceptables dans un scénario qui se termine rapidement, devient totalement insupportable dans le contexte de la campagne. De fait, le joueur vietminh a du mal à conserver une masse de manœuvre suffisante pour submerger le camp retranché s'il emploie les tactiques que lui ont suggéré de plus courts scénarios, durant les 55 tours que dure la campagne. Comme le thème de la bataille, et par conséquent celui du jeu, est l'attaque des forces françaises assiégées, la victoire se mesure en termes d'objectifs conquis. Les pertes subies durant cette conquête jouent aussi un grand rôle au regard de la victoire, du moins dans les petits scénarios. Enfin, et pour vous permettre de comparer vos performances avec la réalité historique, des notes détaillées sur la bataille sont fournies à la fin du livret de règles.

Conclusion

J'espère avoir persuadé quelques-uns d'entre vous d'examiner ce jeu, mais que les novices se méfient, c'est un jeu difficile. S'ils s'intéressent à cette bataille, un jeu plus simple et tout à fait différent est disponible en français. Il s'agit du jeu de M. Jean-Luc ANCELY *La Bataille de Dien Bien Phû*, éditeur Jeux Descartes. Mais les joueurs expérimentés et les vétérans l'apprécieront, c'est un jeu qui favorise le planificateur et le joueur réfléchi. Enfin, plus important, il vous permet de passer, une fois que vous en avez assimilé les mécanismes, d'excellents moments. □

Frédéric Armand.

---

(1) Celui de Jean-Marc Ancely, *La Bataille de Dien Bien Phû*. Editeur Jeux Descartes.

Beda Fomm



Fabricant : Game Designer's Workshop, 203 North Street, Normal, 11 61761, Etats-Unis.

Sujet : la bataille de Beda Fomm du 5 au 7 février 1941 où une petite force anglaise paracheva l'entreprise de démolition de l'armée italienne d'Afrique du Nord, commencée en décembre 1940 à Sidi Barani.

Matériel : une carte de 43 × 55 cm, 120 pions et marqueurs, un livret de règles en anglais de 4 pages.

Système de jeu : alternance des phases de mouvement et de combat des deux joueurs, l'Italien se déplaçant le premier ; règles concernant le moral, les tirs anti-chars, les barrages d'artillerie.

Complexité : très moyenne.

Nombre de joueurs : deux.

Possibilité de jeu en solitaire : excellente.

Possibilité de jeu par correspondance : faible (trop de jets de dés).

Date de publication : 1979.

Signe particulier : fait partie de la série 120 (voir *C.B.* n° 10).

Vous connaissez sûrement maintenant la série 120 de G.D.W. ; toutefois, pour ceux qui n'auraient pas lu *Casus Belli* n° 10, ou pour les nouveaux lecteurs, je rappelle en quelques mots ses caractéristiques : c'est une collection de wargames, tous d'un thème différent, qui peuvent se jouer (assimilation des règles comprise) en moins de deux heures. Tous les jeux de cette série sont principalement destinés aux novices ; malheureusement ils sont tous rédigés en anglais mais le livret de règles est très court).

Ces précisions notées, examinons le jeu lui-même. Celui-ci tient son titre d'un petit village de Cyrénaïque (Lybie) où, en février 1941, une minuscule force blindée britannique démolit complètement une armée italienne, certes en pleine retraite depuis Sidi Barani (en Egypte), mais qui conservait tout de même de beaux restes. Le jeu retrace donc cet affrontement qui opposa environ 10 000 Anglais appuyés par 100 chars de la 7[e] D.B. à 60 000 Italiens soutenus par 120 blindés, et qui se termina par une éclatante victoire anglaise et par la capture de 25 000 prisonniers italiens dont l'Etat-Major de la 10[e] Armée, généraux en tête.

La carte du champ de bataille comporte 31 hexagones sur 35, comme toutes les cartes des jeux de la série 120 ; elle est imprimée en quatre couleurs. Le tableau des terrains, le calendrier des tours de jeu et l'indicateur de moral ont été surimprimés sur les hexagones de mer (la bataille se déroule sur une bande côtière) qui couvrent un tiers de la carte, le reste étant composé de sable, de dunes, de pistes, d'une route et de villages, indiqués dans un intérêt purement géographique. L'immensité sablonneuse et l'immensité aquatique contrastent fortement.

Les pions, d'excellente qualité, représentent des bataillons, compagnies et groupes de combat ; les unités anglaises sont de couleur brune et les italiennes gris clair. Différents types d'unités sont inclus ; on trouve en vrac, des chars, des transports, des motocyclistes, des parachutistes (à pied et du côté italien, etc.) ; ainsi que différents marqueurs indiquant le moral des grandes unités.

Le livret de règles comprend trois feuillets expliquant les divers mécanismes du jeu, un commentaire historique et une page de tableaux. Un seul scénario est fourni. — La version sous boîte offre en plus deux dés contrairement à celle sous sachet plastique. — Les règles sont claires et précises (il est cependant recommandé de tout lire attentivement si vous ne voulez pas manquer un point important) et les principes de base sont facilement assimilables.

L'un des facteurs importants est celui du moral ; il est aussi crucial durant la partie qu'il le fut durant la "vraie" bataille. Chaque grande unité — dans le camp italien les débris de 12 divisions — possède un niveau de moral qui se situe au début de la partie, entre 5 et 12. Lorsqu'un des bataillons, l'une des compagnies, l'un des groupes qui appartient à l'une des grandes unités (G.U.), est forcé de reculer ou est éliminé, le moral de la G.U. correspondante est aussitôt abaissé de 1 et ceci de façon permanente.

La majorité des résultats de combat consistent en des vérifications du moral des plus petites unités. Deux dés sont alors lancés avec parfois des modifications apportées au résultat obtenu. Si la somme (modifiée ou non) des deux dés excède le niveau de moral de la G.U., auquel appartient la plus petite unité, d'au moins 3, cette dernière doit battre en retraite ; si elle excède de 4, le bataillon, la compagnie ou le groupe est éliminé : un vrai cercle vicieux.

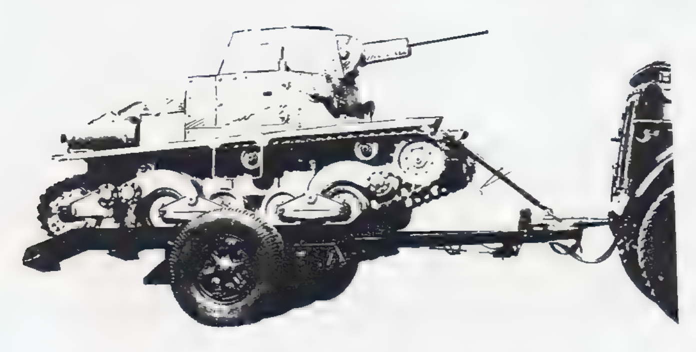
Chaque tour de jeu est divisé en quatre phases qu'accomplissent l'un après l'autre les deux joueurs, l'Italien étant le premier.

• **La phase de mouvement.** Elle ressemble à celle que l'on trouve dans tous les wargames classiques. Il y a cependant deux exceptions. La première concerne le joueur italien qui est le seul à posséder des unités de transport. Les camions qui les composent ne sont sans doute pas tout terrain, ce qui limite leurs déplacements aux routes et aux pistes. Etant donné que la limite d'empilement s'applique à tout moment durant la phase de chaque joueur, cela crée dans le camp italien de gigantesques embouteillages. La deuxième s'applique aux deux joueurs et a trait aux zones de contrôle. Seules les unités blindées peuvent pénétrer dans toutes les zones de contrôle (‹Z.D.C.) des unités de l'adversaire ; le personnel le peut aussi, à l'exception des Z.D.C. des chars. Aucune autre unité ne peut pénétrer volontairement dans la Z.D.C. de n'importe quelle autre unité ennemie. Le joueur britannique astucieux saura tirer avantage de cette règle ; pour l'Italien, c'est très ennuyeux, puisque c'est lui qui doit attaquer les éléments anglais qui viennent de lui couper la retraite pour se frayer un chemin jusqu'au bord sud.

• **La phase des barrages d'artillerie.** L'artillerie peut bombarder des hexagones à distance. Les résultats de ces barrages ne dépendent pas de la puissance de l'objectif, mais de la puissance de feu réunie et du jet d'un dé sur une table spéciale. Cependant, les blindés bénéficient d'une modification d'une colonne en leur faveur. L'artillerie des deux joueurs peut ouvrir le feu pendant cette phase de barrage, que ce soit celle du joueur anglais ou celle de l'italien. Les barrages d'interdiction sont par contre exclusivement réservés aux joueurs à qui c'est le tour de jouer. L'effet en est d'augmenter le coût en points de mouvement d'un hexagone.

Des règles simples pour l'observation s'appliquent : si une unité est située sur ou derrière une dune, on ne peut l'observer et par conséquent on ne peut pas lui tirer dessus. — Cela peut paraître paradoxal de considérer qu'une troupe sur une dune est "invisible" ; je vous rappellerai cependant que l'on connaissait depuis longtemps comment se placer en position défilée pour être pratiquement invisible aux yeux de l'ennemi ; les dunes sont le terrain le plus approprié pour ce genre de manœuvre. (Voir à ce propos *la Guerre du Kippour*).





• **La phase des tirs anti-chars.** Toutes les unités ennemies possédant un potentiel anti-char offensif peuvent pulvériser, et ceci pendant votre propre tour, tout blindé. Les unités de l'adversaire tirent toujours en premier et les vôtres ensuite. La table des tirs anti-chars est particulièrement "perforante" et à sens unique (les effets ne se font sentir que sur la cible). Vous êtes prévenu !...

• **La phase de combat.** Les unités blindées et l'infanterie peuvent alors attaquer toutes les unités ennemies qui ne sont pas blindées, en utilisant la procédure commune à la plupart des jeux (rapport de force, jet de dé, etc.). Les attaquants, tout comme le défenseur, peuvent être soutenus par leur artillerie tirant directement. Chaque tour de jeu diurne représente une heure en temps réel ; le soleil se lève à 7 heures et se couche à 18 heures ; la nuit dure 2 tours, et pendant celle-ci aucune pénétration dans les Z.D.C. adverses s'est permise ni aucun combat.

La partie commence le 5 février à midi et se termine le 7 à la nuit, ce qui fait 28 tours de jeu ; mais en général la partie se termine bien avant. Le niveau de la victoire se mesure au nombre d'unités italiennes qui réussissent à échapper à l'encerclement britannique, c'est-à-dire qui arrivent, après avoir pénétré sur la carte par le bord nord, à s'échapper par le sud.

Tout le plaisir que l'on prend dans les jeux de stratégie (et dans celui-ci particulièrement) vient de la recherche des stratégies optimums et du dépistage des différents pièges que vous tend votre adversaire. Ce plaisir est ici renforcé du fait que Beda Fomm est un jeu très équilibré à la base. Malheureusement et comme la plupart des wargames qui possèdent cette qualité, si les adversaires ne sont pas de force égale, l'un des deux joueurs risque de se trouver frustré : ainsi, si le joueur italien est le meilleur, la partie sera très courte ; en contrepartie, si c'est le joueur britannique, elle deviendra trop longue et embêtante ; ce jeu requiert donc avant tout des joueurs imaginatifs et ayant du panache.

Si les adversaires possèdent expérience et talent égaux, l'histoire sera différente.

• Oui, les Britanniques possèdent au départ une très forte position, mais une action déterminée peut les en déloger et les renforts sont abondants.

• Oui, les Italiens disposent d'une écrasante supériorité numérique, mais la plupart de leurs unités sont ineffectives contre les blindés anglais. Les transports retarderont ses mouvements si le joueur italien n'est pas attentif. Il a aussi un gros handicap du côté moral.

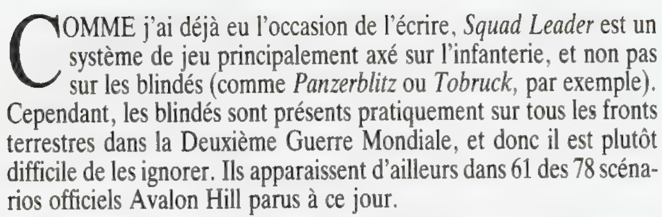
Il est "rafraîchissant" de voir un jeu, se situant sur le front d'Afrique du Nord sans hordes de Panzers et où il n'est même pas fait mention une seule fois de Rommel et de l'Afrika Korps. En plus, il s'agit d'un wargame intense, dosant judicieusement chance et habileté ; on ne peut que le recommander, sauf peut-être aux joueurs souffrant de maladies cardiaques ou nerveuses. □

Frédéric Armand.

Squad Leader



Les véhicules blindés



COMME j'ai déjà eu l'occasion de l'écrire, *Squad Leader* est un système de jeu principalement axé sur l'infanterie, et non pas sur les blindés (comme *Panzerblitz* ou *Tobruck,* par exemple). Cependant, les blindés sont présents pratiquement sur tous les fronts terrestres dans la Deuxième Guerre Mondiale, et donc il est plutôt difficile de les ignorer. Ils apparaissent d'ailleurs dans 61 des 78 scénarios officiels Avalon Hill parus à ce jour.

Les véhicules blindés sont apparemment très compliqués à décrire avec réalisme, puisqu'ils occupent 40 chapitres de règles sur les 175 que comptent *Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom* et *G.I., Anvil of Victory* (dont je viens de recevoir les règles à titre personnel).

Nous allons donc nous attaquer à ces monstres d'acier, qui ont changé la façon de faire la guerre, en constituant le fer de lance de la "Blitzkrieg" qui a complètement désarçonné les Polonais en 1939 et les Français en 1940... Comme vous vous en doutez, c'est un gros morceau et va donc couvrir plusieurs articles. Nous allons d'abord étudier le mouvement des véhicules et le combat entre blindés. Dans un prochain article, nous étudierons comment se passe le face-à-face blindés/infanterie...

Les chiffres entre parenthèses renvoient aux règles officielles Avalon Hill de ces quatre jeux (règles n° 141 à 175).

Si nous ignorons les pièces du jeu de base (*Squad Leader*), nous pouvons faire l'inventaire des différents types de véhicules existant dans le jeu (en dehors des bicyclettes (132), des motos (123), des chevaux (92), des attelages (108.3), des rennes (108.2), des bateaux (128) et des hommes à ski (114) dont nous étudierons les règles ultérieurement.

Nota : les pièces italiennes et japonaises paraîtront dans des extensions ultérieures.

Analyse des règles du jeu

On ne peut placer intentionnellement qu'un seul véhicule par hexagone (29.1 et 112.73).

On peut avoir autant d'épaves (wrecks) que l'on veut dans un hexagone (40.2).

Mouvements

Les véhicules qui n'ont pas tiré pendant la *Prep Fire Phase* peuvent bouger pendant la *Movement Phase,* mais aucun véhicule ne peut bouger pendant l'*Advance Phase* (30.4).

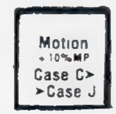
Les véhicules ne peuvent avancer que dans l'un des deux hexagones placés devant lui (correspondant à l'angle de tir - voir figure page 9) (30.5 et voir question 30.5, page 68). Une fois arrivé dans ce nouvel hexagone, le véhicule peut changer d'orientation sans surcoût en MP (30.5). Par contre, si, avant tout mouvement, le véhicule veut pivoter dans l'hexagone de départ, ça lui coûtera 2 MP pour un véhicule à chenilles ou une auto blindée et 4 MP pour un camion ou une jeep (question 30.4 page 23).

Chaque véhicule peut avancer d'une distance correspondant à son nombre de points en MP en fonction du terrain traversé (voir table 30.4). Si un véhicule à chenilles roule trop vite, il risque de laisser des

	TANKS			TANK DESTROYER	CANONS D'ASSAUT	CANONS AUTO MOTEURS	HALF-TRACKS	AUTOS BLINDÉES	CAMIONS	JEEPS	MATÉRIELS SPÉCIAUX
	Légers	Moyens	Lourds								
ALLEMANDS	6	17	2	11	8	3	16	7	2	1	5
RUSSES	14	8	10	6	6	2	4	3	6	1	6
POLONAIS	4							1	1		
BELGES	2			2							
ANGLAIS	7	19	15	2		2		16	3		13
FRANÇAIS	13	4	3					1			
AMÉRICAINS	8	15	2	5		3	10	3	4	2	8

boulons (et le reste...) sur la route (79.1), et pour cela on lance 2 dés. Un résultat de 12 immobilise le véhicule (79.12). Ceci s'applique si le véhicule consomme tous ses MP, ou simplement plus des 2/3 de ses MP pour ceux dont les MP sont imprimés en rouge sur le pion (79.3). S'il veut tenter le diable, il peut même essayer d'avancer d'un hexagone de plus en lançant les dés (79.2). Tout ceci n'est valable que pour les véhicules à chenilles (question 79.1, page 105).

Un véhicule peut décider de continuer à bouger pendant le tour de l'adversaire. Pour cela, il met un pion "motion" sur son véhicule et bénéficie d'un bonus de 10 % de MP le tour suivant (135.5).



Un véhicule peut partir en marche arrière. Ça coûte 4 fois le prix en MP (sauf pour les autos blindées : seulement 2 fois le prix - 71.1). Pour changer de vitesse (marche AV / marche AR), ça coûte 2 MP de boîte de vitesses (71.4). Dans le cas d'un T34/76A, ça peut même casser la boîte de vitesses (voir note B, page 64).

Un véhicule à tourelle peut pivoter sa tourelle à volonté pendant la *Movement Phase* (64.122).

Un véhicule peut être soit fermé en position de combat ("buttoned up" - 64.47), soit en position de route avec son Commandant exposé ("CE" - 64.44). Ce commandant peut être éventuellement un leader identifié avec un DRM de leadership (76). Un véhicule peut passer d'une position à l'autre pendant la *Movement Phase* ou l'*Advance Phase* (64.44). Un véhicule fermé en position de combat a un champ de vision réduit, par conséquent, dans le cas d'un véhicule à chenilles difficile à piloter, le coût de mouvement sur route sera de 1 MP au lieu de 1/2 MP (135.9).





Quand on a des véhicules sans radio, ils ne peuvent pas tous bouger le même tour, sauf s'ils sont CE et en vue du véhicule de commandement, lui-même CE (129.52). Sinon, on lance un dé à chaque *Rally Phase* pour voir combien de véhicules vont pouvoir bouger pendant la phase de mouvement (129.51). Ceci ne s'adresse qu'aux véhicules armés (129.53). Cette règle concerne la majorité des véhicules russes, certains véhicules allemands, tous les véhicules polonais et belges, presque tous les véhicules français et certains véhicules anglais.

Un véhicule ne peut pas traverser une falaise (44.1), une maison de pierre (30.1), une maison à étages (57.6), une barricade (62.2), la dénivellation latérale d'une route en déblai (151.22 - carte 14), un fossé anti-char (137.71), des éboulis (162.3), une rivière, un étang (126.1) ou un canal (172.4), à moins de trouver un gué (126.5). Seuls les véhicules à chenilles (y compris les half-tracks) peuvent passer à travers les barbelés, les détruisant du même coup (53.8). Un char A22 Churchill Bridgelayer peut poser un pont dans l'*Advancing Fire Phase* par-dessus tous les types d'obstacles (tranchée, fossé anti-char, ruisseau, haie, mur, etc.) d'un hexagone de large (note 88 page 102).

Si un véhicule passe à côté d'un hexagone de marais, il risque de s'embourber (75.8), sauf s'il reste sur la route (75.82). On lance un dé : si



le 6 sort, le véhicule est embourbé (75.8). Certains véhicules (par exemple : T34/76A, T26S, SU-76, Panzer IIF, Puma, Marder II, Renault FT 17, Bren Carrier) exercent une pression réduite sur le sol, et ne s'embourberont qu'en faisant 12 avec 2 dés (75.83). D'autres, très lourds (par exemple : King Tiger, Elefant, Jagd Tiger, Char B1 bis, Aunt Jemina) s'embourbent avec un dé de 5 ou 6 (notes Y p. 64 et L p. 100).

Dans les scénarios de boue, les véhicules normaux s'embourbent de 4 à 6, les légers de 10 à 12 et les lourds s'embourbent automatiquement (102.84), les chars lourds s'embourbent même partout hors route sur un dé de 6 (111.72 et notes Y p. 64 et L p. 100).

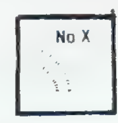
Dans les scénarios d'hiver arctique, tous les véhicules sont susceptibles de s'embourber dans tous les hexagones hors route (111.92). Un véhicule risque aussi de s'embourber en traversant un ruisseau (carte 13 - 157.5), il risque même de couler (157.52) ! Le char spécial A22 Churchill Avre est capable de poser des fascines qui ajoutent un DRM de − 1 au lancer de dé d'embourbement (note AA page 102). Ce char spécial est utilisé dans le scénario R219 "Schelot Fortress South". Un véhicule embourbé peut se dégager en lançant un "1" pendant la *Rally Phase* suivante (75.8).

Si un véhicule chenillé (pas un *half-track*) veut pénétrer dans un bois (ceci ne concerne ni les vergers (118.2) ni les broussailles (154.2)), dans une maison en bois (sans étage), dans un cimetière (160.22) ou dans des ruines (170.3), il peut le faire, mais au risque de se retrouver immobilisé. Il faut alors lancer deux dés :

Table 144.8

Américains	11 +
Soviétiques	10 +
Anglais, Allemands	9 +
Autres	8 +

(Il y a un DRM + 1 cumulatif pour chaque hexagone à risque d'immobilisation qu'on a traversé - 144.8). Si le véhicule n'est pas immobilisé,



il crée des traces dans les bois (81.31 et 113), ce qui permet aux blindés qui suivent d'emprunter le passage sans avoir à craindre d'immobilisation (113.2). En ce qui concerne la maison, il la réduit en ruines (58.4). Si le véhicule est immobilisé, l'équipage n'a pas à passer de *morale check* (66.4), il reste dans le véhicule et peut utiliser son armement (39.2). Le véhicule est immobilisé à titre permanent (question





1866.3879 page 104), et il ne peut même plus pivoter sur lui-même (39.4) ; par contre, s'il y a une tourelle, elle peut pivoter dans les bois (39.4), mais pas dans une ruine (170.71). Un blindé qui s'immobilise dans une maison doit lancer un dé, si c'est un 6, il passe à travers le plancher et tombe dans la cave, et on remplace le blindé par une épave (170.7).

Un véhicule à roues peut essayer de rentrer dans un bois (144.81), mais alors ça lui coûte tous ses points de mouvement, et en plus il risque de "s'embourber" (75.8).

Un véhicule pesant plus de 10 tonnes et passant sur un pont de bois (80.416 et 133.31) utilise 1 MP par hexagone (133.311) et risque de le faire s'effondrer (133.31). On lance deux dés : si on fait 12, le pont et le véhicule sont détruits (il y a un DRM + 1 pour chaque fraction de 5 tonnes au-delà de 15 tonnes - 133.313). Sinon, le pont est considéré fiable pour le poids du véhicule qui vient de passer (133.312).

Les véhicules en convoi ne roulent que sur la route (84.1) à une vitesse de 2 MP par hexagone (84.2) et sans intervalle d'un véhicule à l'autre (84.3). Les véhicules du convoi peuvent tirer éventuellement (84.9).

Un pont à une voie peut être bloqué par une épave ou par un véhicule immobilisé (80.414). Aucun autre véhicule ne peut alors passer. Il faut deux épaves pour bloquer un pont à double sens (133.4). Dans certains scénarios, il peut exister des ponts à trois voies ou plus et donc qui peuvent supporter plus d'épaves avant d'être bloqués (133.42). Pour dégager une épave, on peut utiliser un char qui passe

un tour entier sans rien faire dans un hexagone adjacent à celui de l'épave, et au *Rally Phase* du tour suivant, la ou les épaves sont définitivement retirées du jeu (40.4), mais le char doit finir ce tour suivant dans l'hexagone qui "contenait" la ou les épaves. Au cas où il s'agit de l'épave d'un véhicule à roues et qui ne brûle pas, la même opération peut être réalisée par un squad (ou un crew) TI placé dans le même hexagone que l'épave (81.5 et 133.41). Un tank bulldozer "Centaur Dozer" dans *Crescendo of Doom* ou "Shermann Dozer" dans *G.I., Anvil of Victory*, peut dégager la place d'un seul coup simplement en dépensant la moitié de ses points de mouvement dans l'hexagone où se trouve l'épave (page 142).

Un tank bulldozer peut aussi dégager des ruines obstruant les rues (170.6) et ouvrir des brèches dans le Bocage Normand (173.6).

Les chars, placés sur une colline et voulant tirer dans la plaine alors que leur hausse ne le leur permet pas, doivent basculer un peu sur la crête pour se mettre en position de tir pendant la phase de mouvement. On place alors un pion *Crest* sur le véhicule pour indiquer qu'il

CREST

perd son avantage "hull down" (77.21). Ceci concerne uniquement les chars russes (77.2, 129.7, 134.6).

Un équipage peut volontairement abandonner son véhicule pendant une phase de mouvement (90.2). Ceci ne concerne que les véhicules armés (ceux qui ont des "soldats" à bord) : pour les autres, "le chauffeur fait partie intégrante du véhicule et partage son destin" (51.7) !



Le chef de char peut ainsi se déplacer d'un véhicule à l'autre (76.5), ce qui peut s'avérer fort utile, par exemple quand le char de commandement tombe en panne ! L'équipage qui abandonne volontairement (90.23) son char peut éventuellement le détruire (90.21) avant de le quitter, pour éviter qu'il soit capturé par l'ennemi (90.6). Un équipage d'un véhicule abandonné peut contrôler un building pour les conditions de victoire (p. 38).

Les règles concernant le mouvement des véhicules amphibies (168) et les mouvements de contournement (112) seront étudiées ultérieurement.

Combat entre blindés

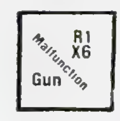
Nous n'allons examiner ici que les interactions véhicule/véhicule ; les interactions véhicule/infanterie seront étudiées dans le prochain article.

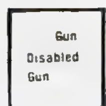
Un char ne peut tirer que dans l'angle de tir (29.4) de l'armement correspondant (33.1). Il faut distinguer l'angle de tir du véhicule (64.11), celui de la tourelle (64.12), et celui des tourelles annexes (voir page 61). Certains canons en casemate ont un angle de tir réduit ; par exemple pour les chars B1 et B1 bis (p. 100) et pour le char A22 Churchill I (page 102).

Un char ne peut *a priori* tirer qu'une seule fois par tour (33.2). En fait, certains chars peuvent tirer plusieurs fois par tour, et éventuellement sur des cibles différentes (63.14). Par exemple, le SU-57, le Panzer II, le Marder II, le Nashorn et le M18 Hellcat peuvent tirer deux fois ; le Wirblewind, par contre, huit fois. En plus, en cas de situation désespérée, on peut utiliser le "Tir Intensif" (70) qui permet de tirer un coup de plus moyennant une pénalité de + 2 au *To Hit* (tir imprécis - 70.2) et de + 2 au seuil d'enrayage (échauffement du tube - 70.5). Un certain nombre de chars ne peuvent pas utiliser le Tir Intensif parce qu'ils sont trop lents (70.9) : on peut citer le KV II, le Hummel, le Char B1 bis, le A22 Churchill Avre et les Sherman IB. A noter que rien n'empêhe les chars à un seul homme en tourelle (129.4) d'utiliser le Tir Intensif.

Pour tirer, il faut d'abord voir si l'obus a touché la cible. Pour cela, on utilise la table "To Hit" (33.3). Cette table a été modifiée de jeu en jeu, mais dans *G.I., Anvil of Victory,* elle a été complètement remaniée (145.1). On utilise un dé blanc et un dé de couleur (voir page 74). On lance deux dés et, si on fait au plus le chiffre de la table (fonction de la distance), on a touché la cible (33.3), sinon on l'a ratée. Normalement on utilise les chiffres noirs de la table, mais il faut se servir des chiffres rouges dans les cas suivants : tanks russes (33.3), polonais, belges, français (104.8) et américains d'avant juillet 1943 (147.5), sans oublier les tanks capturés (90.13 et 90.6).

Si on fait un réseau supérieur ou égal au seuil d'enrayage (12 par défaut), le canon est hors service (38.1). Si c'est un calibre de 150 mm





ou plus, il n'a plus de munitions sur un jet de dés de 11 ou 12, et donc ne pourra pas être remis en service jusqu'à la fin du jeu (64.9).

Un certain nombre de modifieurs s'appliquent à la table "To Hit" : en fonction de la précision du canon (64.2), du type de munitions (148.12 et 148.21), de la position de la cible en dehors de l'angle de tir (144.41 et 144.42), si le char est en mouvement (135.41), s'il est en Tir Intensif (70.2), si c'est un tank capturé (90.13 et 90.6), et si le char est fermé en position de combat ("buttoned up" - 64.47). D'autres modifieurs dépendent de la cible : si elle bouge (69.8 et 135.3) ; camouflée ; dans l'hexagone adjacent ; si le tir était pré-réglé (78.4) ; si la cible est acquise (69.1), petite ou grosse (64.6) et en fonction du terrain (145.1). Le jet du dé est aussi modifié par le leadership du chef de char (76.6).

Si le dé coloré est supérieur au dé blanc, l'obus a touché la tourelle, sinon il a touché la caisse (130.1). Donc, si le véhicule est "hull down" (il n'y a que la tourelle qui dépasse), il ne sera touché par l'obus que si le dé coloré est supérieur au dé blanc (145.2).

Si le résultat est inférieur ou égal à la moitié de ce qui est nécessaire, vous avez tiré deux obus au lieu d'un (si le calibre est inférieur ou égal à 40 mm - 130.5).

Si le résultat des dés est 2 avant toute modification, il est possible qu'il y ait eu un coup au but critique (*Critical Hit*). Lancez un 3e dé pour confirmer (68.1).

Si le char ennemi se présente de profil ou de dos, on peut essayer de viser les chenilles pour tenter de l'immobiliser. Il faut pour cela être dans un rayon de 6 hexagones (66.22) et ajouter un DRM + 3 (de profil) ou de + 5 (de dos) (66.21). Si le char est touché, il est immobilisé (66.2).

L'obus ayant touché le char, il faut voir maintenant si le blindage a tenu le coup. Pour cela, on lance deux dés et on consulte la table "To Kill", en fonction du calibre de l'obus, du type de munition (148), et de l'orientation de la cible (33.4), ou de la tourelle si c'est elle qui est touchée (64.11). Là aussi, un certain nombre de modifieurs s'appliquent, en fonction du blindage du véhicule (64.3) qui va de + 5 (Jagd Tiger) à − 5 (Tétrarch), si la cible est en contrebas de deux niveaux (77.3), s'il s'agit d'un *Critical Hit* (68.2), et en fonction de la force de pénétration, en fonction de la distance (65 et 148.13).

Si on obtient au plus le chiffre nécessaire, le char est détruit (33.4). On le retourne et il devient une épave (40.1). On contrôle alors s'il y a des survivants (33.9).

Si on obtient la moitié de ce qui était nécessaire, le char prend feu (67.1). On place un pion "fumée" dessus, et l'équipage est automatiquement éliminé (67.2). Il y a un DRM − 1 pour le Sherman M4 qui avait tendance à s'enflammer "aussi facilement qu'un bol de punch" (note 4 - p. 142).

Si on visait la cible de profil ou de dos et qu'on a obtenu juste le nombre nécessaire, on jette un dé supplémentaire : de 1 à 3, le char est détruit, et de 4 à 6, il est simplement immobilisé (66.1).

Si on obtient le nombre nécessaire plus 1, l'équipage doit passer un *morale check*. S'il le rate, il est en état de choc (131.1). Alors, il ne





peut plus rien faire pendant un tour (131.2), sauf si le véhicule était en mouvement continu (135) auquel cas, on considère que le conducteur a été touché (131.3) et s'affale, le pied sur l'accélérateur, et le véhicule continue au hasard... Si, dans ce mouvement incontrôlé le char tombe d'une falaise, dans une rivière ou fonce dans un bâtiment en pierre, il est éliminé (131.31). Après ce tour, il a une pénalité d'un tour (131.4), et c'est terminé. Ce mécanisme est voisin de celui qui s'opère quand l'équipage est exposé et touché (voir 64.44).





Les chars sont aussi armés de mitrailleuses. La portée des mitrailleuses de caisse (64.41) et antiaériennes (64.43) est de 8 hexagones. La portée des mitrailleuses coaxiales (64.42) est de 12 hexagones. A





part le mitraillage des équipages exposés (64.44), les mitrailleuses ne peuvent avoir aucun effet sur les véhicules blindés (c'est d'ailleurs pour ça qu'on les a blindés), sauf les mitrailleuses de *half-track* (33.7). Bien sûr, on peut détruire des camions et des jeeps à la mitrailleuse (voir 51.4).

Tactiques de base

Dans la phase de mouvement, faites attention à exposer votre char le moins possible aux coups venant de côté et surtout de l'arrière ! N'oubliez pas que l'adversaire vous guette au coin du bois avec tout plein de mauvaises intentions... Si vous devez reculer, par exemple, n'hésitez pas à utiliser la marche arrière plutôt que de faire demi-tour et d'exposer ainsi vos arrières à l'ennemi...

Faut-il exposer ou non votre commandant de char ? (64.44). Une règle de conduite peut être de le faire sortir quand le char tire de loin et que le DRM + 1 (64.47) est par trop pénalisant, et de le faire rentrer dans sa tourelle quand on arrive au contact de l'ennemi afin de réduire les risques en combat rapproché.



Dans le placement du char sur la carte, essayez de protéger votre caisse vulnérable en vous mettant derrière un mur de pierre. On peut conseiller par exemple les positions 2E5, 3O6, 3L2, et 4Z1. Vous pouvez également utiliser la protection d'une ligne de crêtes (77), ce qui vous donnera en plus l'avantage de la hauteur. Parfois même, cet avantage est tel que la partie peut tourner au tir au pigeon pur et simple (essayez le scénrio 14, vous verrez !).

N'hésitez pas à passer à travers un bois (au risque de vous immobiliser) si cela peut créer la surprise et vous permettre de prendre la défense adverse complètement à revers. Par ailleurs, si votre infanterie doit traverser un champ à découvert, balayé par un tir de mitrailleuses ennemies provenant d'une petite cabane en bois isolée, vous pouvez envoyer un char réduire tout ça en tas de ruines !

Quand l'occupation d'un bâtiment fait partie des conditions de victoire, n'oubliez jamais que l'équipage d'un char qui abandonne son véhicule volontairement peut parfaitement faire l'affaire !

Je ne conseille pas vraiment le Tir Intensif (70). Les pénalités sont à mon avis trop importantes pour l'effet obtenu (tir imprécis, risque de tout casser).

Dans un duel de chars, essayez toujours de prendre votre adversaire par derrière, c'est très efficace. Une tactique souvent payante consiste à venir se placer juste derrière le char ennemi pendant le *Movement Phase* et de lui tirer dedans à bout portant pendant l'*Advancing Fire Phase*. Vous avez alors un DRM + 5 à cause du mouvement, mais un DRM − 2 à cause de la proximité. Il reste + 3, c'est jouable... (à condition bien sûr de survivre à la *Defensive Fire Phase* de votre adversaire !).

Si le char ennemi est un vrai monstre (KVIII, Jagd Tiger), essayez de l'immobiliser d'abord en visant les chenilles (66.2), puis faites le tour et allez l'achever tranquillement par derrière...

Scénario C.B. 4

Parmi les scénarios officiels Avalon Hill, il en existe trois où les chars jouent un rôle réellement prépondérant :

• le n° 14 *The Paw of the Tiger* (Léningrad, 12.1.1943), qui oppose 2 chars Tigre et 3 Panzer IV à 15 T34 et 4 KVIc ;

• le n° 30 *Ad Hoc at Beaurains* (Arras, 21.5.1940), où 12 chars britanniques essayent de passer à travers les forces de Rommel) ;

• le n° R213 *Traverse Right... Fire !* (Bialystock, 23.6.1941), qui est le seul scénario Avalon Hill sans aucune unité d'infanterie, et qui oppose en 5 tours, 4 Panzer II à 4 BA 32.

Je vous conseille d'y jouer afin de mettre en pratique tout ce qu'on a abordé dans cet article.

En ce qui concerne le scénario C.B. 4, j'ai choisi cette fois-ci un scénario mettant en scène les Français (**enfin !** diront certains). On ne sait pas toujours que, le 10 mai 1940, les premiers coups de feu qui ont été tirés entre Allemands et Français l'ont été à l'occasion d'une attaque française sur les positions allemandes au Luxembourg, et ce en stricte application du Plan Dyle...

Pour que le réalisme soit strictement respecté, il y a dans ce scénario exactement ce qu'il y avait dans la réalité, y compris des motos et des side-cars, dont les règles seront abordées ultérieurement...

Bibliographie utilisée :
• "Sedan, mai 1940", de Claude Gounelle, Presses de la Cité, 1980.

DERNIÈRE MINUTE

Un grand moment ! Je viens juste de recevoir (enfin !) *G.I., Anvil of Victory* paru le 23 juillet 1982 aux U.S.A. Règles 141 à 175 ; cartes 8 et 12 à 15 ; scénarios 33 à 47 ; 1 568 pièces double face (un record !) et 15 modificateurs de carte. Prix : 30 dollars. Je vous en dirai plus dans un prochain article...

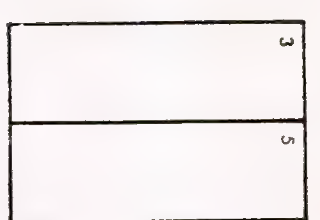
Luc Sérard



Esch-sur-Alzette, le 10 mai 1940, 8 heures du matin. En conséquence du plan Dyle, les Français traversent la frontière luxembourgeoise pour venir à la rencontre des forces allemandes. Le détachement du lieutenant Louis Rouzée va se heurter au groupe aéroporté du sous-lieutenant Herbert Oswald. Les premiers coups de feu de la Campagne de France vont être échangés...

Configuration :





Règles : *Crescendo of Doom*

Conditions de victoire : *Les Français doivent détruire le barrage et envoyer au moins un blindé en reconnaissance par la route 3Q10 avant la fin du 7e tour, sinon c'est les Allemands qui gagnent.*

Tours

Les Allemands se placent en premier

Les Français jouent en premier

⊙1	⊙2	⊙3	4	5	6	7	FIN

Le détachement de découverte du 3e Régiment d'automitrailleuses entre en 5GG5 au 1er tour.

Lt Konowor 9-2	Lo Fosse 8-1	4-5-7	LMG 2-7 B11+	30 25LL	30	28	24
		6	3		3	3	3

La patrouille du 2e R.D.P. du sous-lieutenant Thirion entre au 2e tour en 5Y1 :

Lt l'Olsoiu 9-1	Sgt Cortier 8-0	4-5-7	LMG 2-7 B11+	28	24
		6	3	3	3

Eléments de la 3e Division de cavalerie entrent au 3e tour en 5GG5 :

12 37*
3

Les éléments du commando aéroporté de la 34e Division d'infanterie se placent sur la carte 3 en utilisant le placement initial caché (42). La barricade (roadblock) se place en 3Q9 orientée vers 3Q8.

9-2	9-1	8-1	4-6-7	MMG 4-12 B12	8-3-8	LMG 2-8 B12	2-4-7	AT 37L	Roadblock	MINES
		2	6		3	3				24

• *Règles Spéciales :*

CB 4.1 - le canon anti-char 37L n'a pas de munitions Heat (nous sommes en 1940).
CB 4.2 - il n'y a pas de champs de blé.
CB 4.3 - les règles concernant les blindés français s'appliquent (voir 129).

• *Conclusion : les Français arriveront à se rendre maîtres du village d'Esch-sur-Alzette, mais ne pourront pas franchir la barricade. Ceci permettra à la vague allemande de déferler sur Sedan...*

Conception : L. Sérard.

Tests : J. Koenig, G. Ostermann, J.-F. Perez et P. Stutin.

Insurrection à Sonienvo





NOUS sommes en 1911, à Sonienvo La Belle, cernée par les montagnes. Profitant de la faiblesse de caractère du prince Czwotszylac Ier, son ministre de l'Intérieur, le sinistre Von Gûlltx, règne en despote sur la petite principauté des Balkans.

Mais une partie de l'armée se range aux côtés du peuple, et c'est l'insurrection.

Des attentats ont réduit les bâtiments du centre ville à des ruines où les hommes de Von Gulltx se sont embusqués pour tenter de repousser le dernier assaut des insurgés.

Dernier assaut car les rebelles sont à court de munitions ; or ce sont les réguliers qui tiennent le dépôt d'armes ! A vous de jouer l'ultime chance des révoltés ou de défendre les précieuses munitions avec les soldats réguliers.

Pour jouer, découpez ou photocopiez les pions de la page 38, et collez-les sur du carton ou du Cadapack. Il est également conseillé de photocopier ces deux premières pages de règles afin de ne pas avoir à les consulter en jouant sur le plateau de la page 39. Munissez-vous également de dés.

Composition des deux camps :
Le défenseur dispose de 16 points : 1 officier (revolver), 1 sous-officier (FM), 5 hommes (fusils à baïonnettes) et 1 grenadier (Mauser M 96 Schnellfeuer) ; plus 4 pions de barbelés et 4 barricades (nous vous suggérons d'utiliser des bouts d'allumettes de la longueur du côté d'une case, on placera ces barricades sur les côtés d'une case de vue).
L'attaquant possède 16 points : 1 officier (pistolet automatique), 1 sous-officier (FM), 12 hommes (fusils à baïonnettes), 2 grenadiers (pistolets mitrailleurs MP 18).

Commencement du jeu et conditions de victoire :
a. On tire au dé. L'attaquant tire au dé pour savoir s'il attaquera par le côté ouest ou sud (résultat pair = ouest, impair = sud).
b. Le défenseur place ses barricades et barbelés (qui ne pourront plus être déplacés au cours du jeu) et ses hommes en conséquence.
c. L'attaquant devra s'emparer de la maison 1.
d. Durée du jeu : 10 tours (pour corser le jeu, on peut réduire ce temps à 8 tours).

• **Séquence de jeu :** le déroulement d'un tour se produit de la manière suivante :
1. Phase d'initiative* ;
2. Phase de mouvement et de lancer de grenades du 1er joueur, tir défensif du 2e joueur ;
3. Phase de mouvement et de lancer de grenades du 2e joueur, tirs défensifs du 1er joueur ; ;
4. Phase d'explosion des grenades ;
5. Corps à corps.

*A chaque tour, lors de la phase d'initiative, les deux joueurs lancent chacun un dé, et le plus fort commence. Lorsque l'un des deux camps perd son officier, c'est le côté qui possède encore un officier qui décide qui commence à chaque tour. Si les deux officiers sont éliminés, on tire à nouveau l'initiative au dé. Lors du premier tour, il n'y a pas de phase d'initiative : c'est l'attaquant qui commence.

Chaque pion représente un homme, soit :
— 1 simple soldat équipé d'un fusil à baïonnette ;
— 1 grenadier équipé de grenades et d'un pistolet mitrailleur (PM) MP 18 ou d'un pistolet automatique Mauser M 96 Schnellfeuer ;
— 1 sous-officier équipé d'un fusil mitrailleur (FM) ;
— 1 officier avec revolver ou pistolet automatique ;

• **Mouvement :** chaque pion possède une capacité de mouvement de 5 points de mouvement (PM). Entrer dans toute case du jeu, franchir un obstacle coûte à chaque pion un certain nombre de PM suivant la nature du terrain. Ce coût d'entrée ou de franchissement est donné par la Table des effets du terrain. Le mouvement se fait dans toutes les directions ou combinaisons de directions, sauf en diagonale.
A chaque tour, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses pions, ou aucun, à son gré. A chaque tour, il peut utiliser tout ou partie de sa capacité de mouvement ; mais en aucun cas, il ne peut utiliser plus de PM que n'en contient sa capacité de mouvement. On ne peut pas reporter les PM non-utilisés d'un pion d'un tour sur l'autre, ni d'un pion à l'autre. L'orientation des pions n'a aucune importance pour le mouvement. L'orientation des pions se fait à la fin du mouvement pour permettre le tir ou le combat au corps à corps.

Les Combats
• **Tir :** il s'effectue pendant le mouvement de l'adversaire. Dès qu'un pion ennemi passe dans le champ de tir d'un ou plusieurs de vos pions, vous pouvez demander à votre adversaire d'arrêter le mouvement

(tir ajusté et instinctif pour fusil mitrailleur)

FACE

tir instinctif

tir ajusté

COTÉ

Pistolet

COTÉ

- pas de tir possible vers l'arrière
- — 2 au corps à corps si l'on est attaqué par derrière

ARRIÈRE

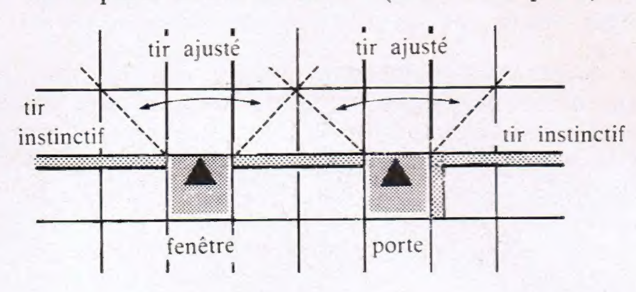
de son pion pour que vous puissiez effectuer et résoudre votre ou vos tirs.

L'efficacité des tirs dépend du type (de ou) des armes qui tirent, de l'orientation (tir ajusté ou instinctif) et de la distance (du ou) des tireurs à la cible, et des protections dont bénéficie cette dernière. On résout les tirs à l'aide de la Table des tirs et on applique les résultats immédiatement après chaque tir. Le tir est volontaire mais jamais obligatoire. Les mouvements terminés, le joueur qui a effectué les tirs défensifs peut encore tirer sur les pions adverses qui n'ont pas bougé.

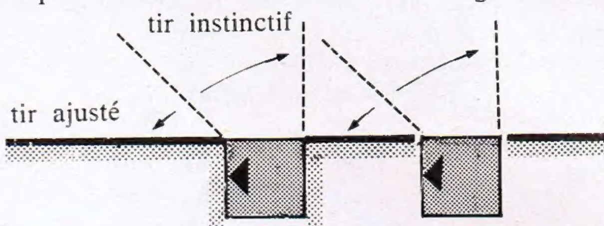
La ligne de tir ne peut pas traverser une case occupée par un autre pion (ami ou ennemi), un mur ; elle ne peut pas non plus passer par le sommet de l'angle formé par deux murs (mais elle peut passer par le coin d'une case ou passe un mur arrondi). Les lignes de tir peuvent être déterminées plus facilement à l'aide d'un fil tendu ou d'une réglette joignant les centres des cases occupées par le tireur et la cible.

Cas particulier :

a. tir à partir d'une ouverture (fenêtre ou porte)



b. à partir d'un coin de rue ou d'un angle de mur :



• **Corps à corps :** dès que deux pions ennemis arrivent au contact, celui qui est en mouvement doit s'arrêter immédiatement, le corps à corps est inévitable et obligatoire (sauf si les combattants sont séparés l'un de l'autre par une barricade, une fenêtre ou un muret, auquel cas, le corps à corps peut avoir lieu si le joueur, dont les pions sont en mouvement, le souhaite, mais il n'est pas obligatoire : le pion en mouvement peut alors continuer de se déplacer normalement). Le corps à corps se résout tout à la fin du tour (voir séquence de jeu).

Résolution des corps à corps : chaque combattant a une valeur au corps à corps selon l'arme qu'il porte. Chaque joueur lance un dé pour son pion propre ; à ce jet de dé, on rajoute la valeur du combattant. Celui des deux combattants qui fait le plus l'emporte. On fait alors la différence des deux résultats, et l'on regarde quel est le sort du vaincu sur la Table de résolution des corps à corps.

Le ou les attaquants au corps à corps ne peuvent plus être l'objet de tirs défensifs dès qu'ils sont au contact avec le défenseur. On estime, en effet, ne pas pouvoir tirer sans risquer de blesser ce dernier.

Cas particuliers :

a. un combattant se trouvant dans une case de barbelés et engagé dans un corps à corps, reçoit un malus de — 1 pour la résolution de ce combat ;

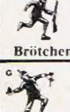
b. un combattant attaqué par derrière reçoit un malus de — 2 pour la résolution de ce corps à corps ;

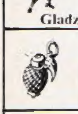
c. quand un combat oppose plusieurs combattants à un seul défenseur, ceux-ci l'affrontent simultanément (on effectue les combats, mais on n'applique les résultats qu'à la fin du dernier combat).

d. quand un combat oppose l'attaquant à plusieurs défenseurs, il choisit celui qu'il attaquera et résout ce seul corps à corps.

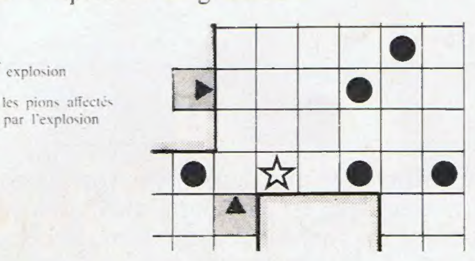
e. si le défenseur et/ou l'attaquant sont armés d'un revolver, d'un pistolet automatique ou d'un Mauser M 96 Schnellfeuer, ils pourront tirer une fois à bout portant sur leur adversaire en tir instinctif. On résoudra le corps à corps normalement, puis on ajoutera le résultat du tir, quel que soit le résultat du corps à corps.







• **Grenades :** elles sont lancées par les grenadiers à n'importe quel moment de leur phase de mouvement, à raison d'une grenade par grenadier et par tour. La portée maximale d'une grenade est de 7 cases ; elle se lance dans n'importe quelle direction en ligne droite ; on ne peut pas en lancer par-dessus un mur.
Pour lancer une grenade à travers une ouverture (porte, fenêtre), le grenadier doit se trouver dans une case adjacente à cette ouverture. Son explosion affecte tout homme se trouvant à portée. Exception : toute personne se trouvant derrière un abri quelconque, fenêtre, muret, barricade, fontaine, ou pouvant profiter de l'angle d'une construction n'est absolument pas affectée. Le joueur pose la grenade dans la case visée (à moins de huit cases du lanceur).
On résoudra l'effet de l'explosion de la grenade sur la Table d'explosion des grenades avant la phase de corps à corps (voir séquence de jeu).
Exemple d'explosion de grenade :



Note : le joueur, qui se déplacera en second, aura tout loisir de s'éloigner d'une grenade lancée par le 1er joueur, alors que ce dernier, ayant terminé son mouvement lorsque le 2e joueur lancera ses grenades, ne pourra pas esquiver les explosions.
Le but de l'emploi des grenades dans ce jeu n'est donc pas tant de tuer du monde que de faire évacuer ou de nettoyer un point de résistance précis.

Table des tirs

Type de l'arme	Tir ajusté à toutes dist.	Tir instinctif de 1 à 5 cases	Tir instinctif à 6 cases ou plus	Dé
• Revolver	—	—	—	1
(2 coups par tour*)	—	—	—	2
• Pistolet automatique	B	B	—	3
(2 coups par tour*)	B	B	—	4
	B	B	—	5
	M	M	B	6
• Fusil (1 coup	—	—	—	1
par tour)	B	—	—	2
• Fusil mitrailleur	B	—	—	3
(4 coups par tour*)	B	B	—	4
	M	B	B	5
	M	M	B	6
• Mauser M96	—	—	—	1
Schnellfeuer	—	—	—	2
(3 coups par tour*)	B	B	—	3
• Pistolet mitrailleur	B	B	B	4
(3 coups par tour*)	M	M	B	5
	M	M	B	6

Effets des tirs sur la cible :

M = Mort → le pion est immédiatement retiré du jeu.

B = Blessé → consulter la Table de gravité des blessures.

(—) = Aucun effet → le pion peut éventuellement continuer son mouvement.

Note : retirez 2 au dé si la cible est abritée (située immédiatement derrière un trait de couleur ou une barricade par rapport au tireur).

* : le premier coup est ajusté, les autres en tir instinctif.

• **Valeur des armes en corps à corps :**

— Fusil à baïonnette	3
— Pistolet automatique/revolver	1*
— Mauser M 96 Schnellfeuer	1*
— Fusil mitrailleur et pistolet mitrailleur	0

(*) Revolvers, pistolets automatiques et Mauser M 96 Schnellfeuer peuvent être utilisés en corps à corps, pour tirer une fois à bout portant sur l'adversaire (tir instinctif). On résout le corps à corps normalement et l'on effectue et résout le tir ensuite quel que soit le résultat du corps à corps.

Table de résolution des corps à corps

Différence	Effets sur le vaincu
0 à 1	Aucun effet (le combat continue lors du tour suivant).
2 à 3	Blessé (consulter la Table de gravité des blessures).
4 ou plus	Mort (le pion est retiré du jeu).

Table des explosions de grenades

Dé	Distance au lieu de l'explosion (en cases) 0	1	2	3	4	5	6
1	B	—	—	—	—	—	—
2	B	B	B	—	—	—	—
3	M	B	B	B	—	—	—
4	M	M	M	B	B	—	—
5	M	M	M	B	B	B	—
6	M	M	M	M	B	B	B

La portée maximale d'un jet de grenade est de sept cases. Dans le cas où l'explosion se produit dans un lieu clos à plus d'une case de la ou les victimes, utilisez la colonne 1.

Table de gravité des blessures

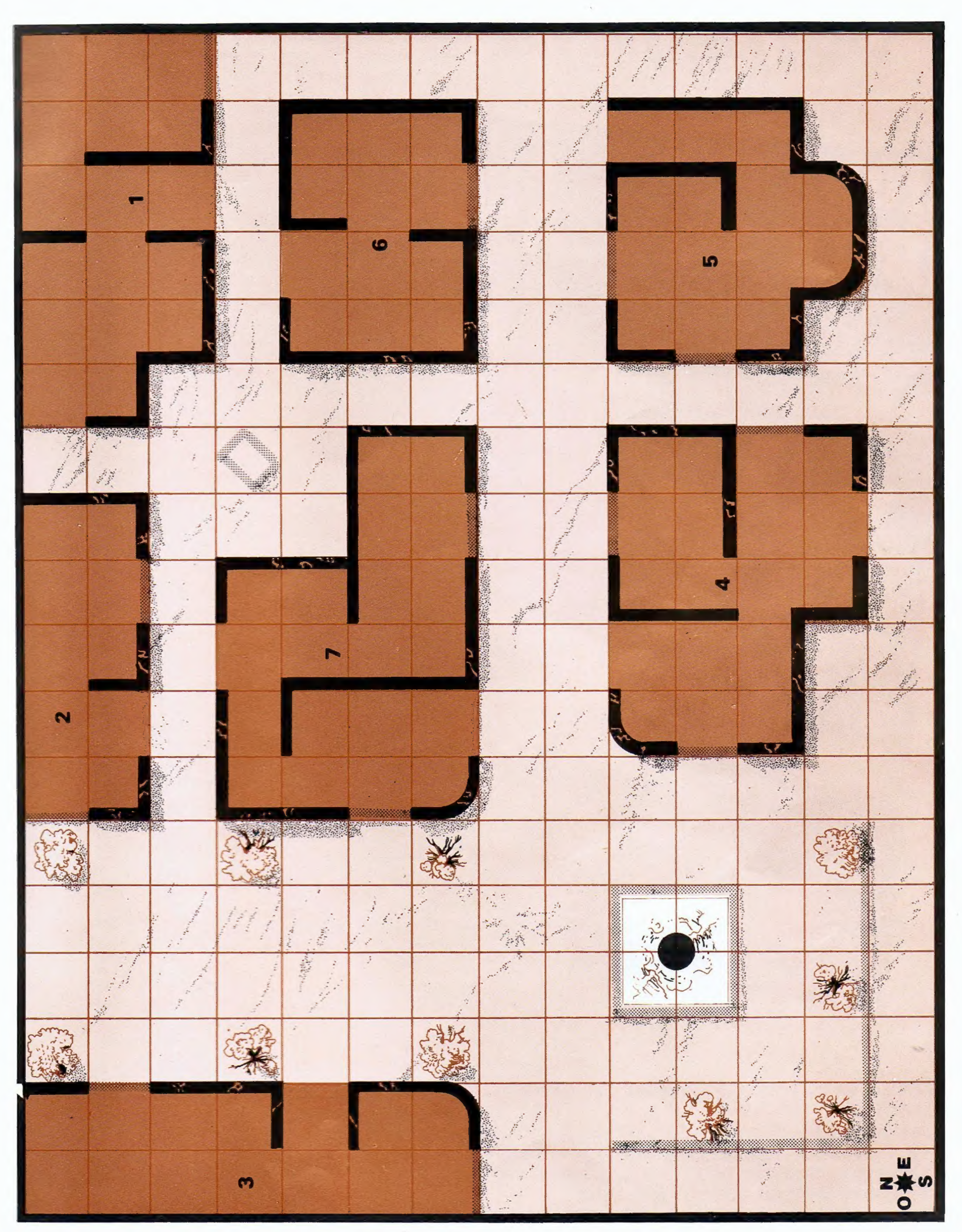
Dé	Conséquences
1	Très grave = inconscience = hors combat = le pion est retiré du jeu.
2	Grave = immobilisation, – 3 au tir, impossibilité de corps à corps.
3	Sérieuse = immobilisation, – 2 au tir, impossibilité de corps à corps.
4	Légère = – 1 au tir, – 1 au corps à corps.
5	Légère = – 1 au tir, – 1 au corps à corps.
6	Très légère = aucun effet, aucune conséquence ultérieure.

Toute nouvelle blessure subie fait passer au degré de blessure supérieur à la blessure reçue la plus grave. Impossibilité de corps à corps signifie que le pion est immédiatement fait prisonnier et retiré par tout ennemi qui vient au contact.

Table des effets du terrain

Terrain	Effets sur le mouvement	Effets sur le combat
Murs et colonne centrale de la fontaine	infranchissable	Pas de tir au travers
Fenêtre, muret, barricade, fontaine	+ 2 PM pour franchir (3 PM pour entrer dans une case de fontaine)	– 2 au tir si la cible est abritée par ces terrains (située derrière ces terrains par rapport au tireur).
Arbres	Aucun effet	Aucun effet
Intérieur des maisons	Aucun effet	Utiliser la colonne 1 de la Table d'explosion des grenades.
Barbelés	Tout pion qui entre dans une case de barbelé doit arrêter immédiatement son mouvement. Le pion barbelé est retiré après le passage d'un pion de l'attaquant.	Aucun effet

Patrick DAUGÉ.



Mur   Fenêtre, muret   Arbre (sans effet)

NOTA : En coloriant vos pions, evitez le jaune, qui se verra mal !

ENTREZ DANS L'UNIVERS DES JEUX DE RÉFLEXION !



Choisissez au calme les jeux qui vous passionnent.
Des classiques aux dernières nouveautés, vous les trouverez, classés par famille, chacun accompagné d'une échelle de complexité et d'un commentaire pour faciliter votre choix.
Dans le catalogue, des centaines d'idées cadeaux, pour vos amis ou... pour vous-même.
Une promenade pour les yeux dans un monde captivant.

Le nouveau catalogue vous sera remis gratuitement dans les boutiques Jeux Descartes (liste page 25)

Jeux Descartes 5, rue de la Baume
75008 Paris